



COMMODORE VILÁG8.

49,- Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



A TOP-lista lete (pontosabban nem lete) mai idáig is elég sok olvasónk kedélyét borzolgatta – eddig azért nem akartunk ilyet csinálni, mert az nagyon szubjektív lett volna és ízlésünk gyaníthatóan eléggé eltér a szélesebb tömegek ízlésétől. De ha már az Olvasó ennyire vágyik a TOP-listára, akkor legyen meg az ő akarata...! A CoV 9-től kezdve ezen az oldalon lesz a TOP-lista, de ezt csak szigorúan a hozzánk beküldött szavazatokból fogjuk összeállítani, a saját véleményünket semmi esetre sem fogjuk belevinni (ha a beküldött szavazatok 80%-a az R-TYPE-ot vagy a GALAXIANS-t teszi az első helyre, akkor garantáljuk, hogy az is lesz az első). Új TOP-lista minden 2 hónapban lesz (lehetőség szerint külön 64/PLUS4/Amiga-kategóriában – nem rajtunk múlik!), hogy megfelelő mennyiségű szavazat gyűljön össze az egyes játékokra. Természetesen, ha nem érkezik elegendő javaslat, akkor nincs TOP-lista! (Egy újabb CoVboy TOP10 esetleg?... – CoVboy). Addig is itt van néhány olvasónk saját TOP-listája

Az Én TOP-listám

C-64

- 1 DEFENDER OF THE CROWN
 - 2 TUSKER
 3. RICK DANGEROUS
 4. BOSSZU
 - 5 ARMALYTE
 - 6 GIANA SISTERS
 7. NEW ZEALAND STORY
 - 8 TOTAL ECLIPSE
 9. HEROES OF LANCE
 - 10 BATTLE CHESS
- Liebe Istvan. Vecses

C-64

- 1 ZAK MCKRACKEN
 - 2 DEFENDER OF THE CROWN
 - 3 THE LAST NINJA
 - 4 INTERNATIONAL KARATE
 5. BATMAN – PENGUIN
 - 6 STEALTH FIGHTER
 - 7 GRAND PRIX CIRCUIT
 - 8 WINTER GAMES
 - 9 ELITE
 10. BATMAN – JOKER
- Karácsony Sándor Budapest

PLUS4

- 1 REVS
 - 2 ELITE
 - 3 MERCENARY 2
 - 4 INDOOR SPORTS
 - 5 TIR NA NOG
 6. ALIENS
 7. ACE - 4
 - 8 YEAH PART ONE
 9. BRUNO'S BOXING
 10. HELIX
- Szűr Zsolt. Budapest

...és itt látható, hogyan képzei Kis Gettó-Tadeusz Cartoon a derek CoVboy nyaralását



Üdvözlünk mindenkit a "Commodore Matyi" (CoVboy egyik kuncsaftjának találó megnevezése a CoV-ra) legújabb számában (részében...) Szokás szerint megint a "Sírólap" jön, amely remélhetőleg választ ad néhány felmerült (vagy felmerülésre váró kérdésre, problémára. Ismét pontokba szedjük a gondokat, mert a múltkor CoV-ban ezt már "megszoktuk".

1. Miért nincs nyáron Commodore Világ? Ezt a kérdést már számos olvasónk feltette nekünk, ideje rá válaszolni. Nemnemnemnem – nem "a Bahamákra megyünk üdülni az olvasók pénzén", ahogy egy levélíró feltételezte és nem "gondtalanul lazálni akarunk", mint ahogy egy másik... A válasz ennél sokkal prózább és három részből áll. 1. Csak (ez nemcsak próza, hanem tőmör is); 2. Nem tudjuk fizetni a nyomdaköltséget a postai elszámolások csúszása miatt és mindenképpen meg kell várunk egyet; 3. Szeretnénk egy Commodore Világ Évkönyvet megjelentetni valamikor karácsony táján és a nyári szünetben ezen nemes cél kivitelezésére kívánjuk fordítani. Kb. egy 200 oldalas, A4 (mint a CoV) formátumú könyvre gondoltunk, amely fele részben tartalmazna 64-es és fele részben Amiga-leírásokat. A fogasztól árban is mindenképpen belül szeretnénk maradni a 200 forintot. Ez egyelőre még csak elképzelés – majd meglátjuk mi lesz belőle..

2. Rendelések. Ez úton szeretnénk közölni minden utólag rendelni szándékozó olvasónkkal, hogy a CoV (és az SpV) 1. száma elfogyott, ezt már legyenek szívesek ne rendelni (utánnymást nem tervezünk).

3. Régebbi CoV-ok vásárlása. Számos olvasónknak nem világos vagy nem megfelelő a CoV korábbi számainak tőlünk történő megrendelése, inkább személyesen szeretne hozzájutni. Sokak kérésére tehát most közöljük néhány üzlet címét, amelyek rendszeresen árulnak CoV-okat:

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI. Liszt F. tér 9
LSI SHOP, Budapest, VII. Majakovszkij u. 91.
Fotoelektronik-Novotrade Szervíz Kft, Budapest V. Magyar u. 12-14
ORGANIKA üzletlánczat, Győr, Schweidel út 19
Mosonmagyaróvár, Szt. László tér
Sopron, Orsolya tér 5.
SZIGMA BIT szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u. 4.
Zahorán János kereskedő, Békéscsaba, Kun Béla u. 11/3
MIKRO BIK Kft szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
APEX szaküzlet, Gyöngyös, Lenin út 4

4. Mi az a "cartridge poke"? Ez a kérdés szinte minden harmadik vagy negyedik levélben felmerül. Hehe. Ez egy fantáziánév – CoVboy találta ki. A cartridge poke olyan poke, amelyhez nem tartozik újraindítási cím (ezt majd mindenki maga...). A név onnan származik, hogy CoVboy Mk IV-e szépen továbbfuttatja a programot a poke bevétele után onnan, ahonnan a fogasztáskor leállt (a FINAL 3. nem tesz ilyet – elnevezést a korábbi "dezinformációért"

Hát akkor ennyit bevezetőnek, kezdődhet a mulatság...

Tartalomjegyzék

Az 1.75-é a szó	1
Játékkismertető	C-64 2
– BOBO • Infogrames	
– DIZZY 3. • Code Masters	
A BOSSZÚ • Rátkai	C-64, PLUS4 3
CURSE OF THE AZURE BONDS • SSI	C-64 7
Játékkismertető	Amiga 14
– FUTURE WARS • Oelphine	
– QUEST FOR THE TIME BIRO • Infogrames	
SIM CITY • Infogrames	Amiga 15
BORROWED TIMES • Interplay	PLUS4 19
Programozástechnika	PLUS4 21
ELITE	C-64, PLUS4, Amiga 22
Tökös-Máros	24
A C nyelv 8. rész	C-64, C-128 27
Az Olvasó hirdeti	29
CoVboy levelezés	31

BOBO • Infogrames

Ez egy igazán nem normális játék, amelyel az Infogrames valószínűleg direkt ezért csinált, hogy a "répgumi"-játék definíciót korvonalazza (lágja egy rövid ideig ez ember – azian kiköpi mert ement ez íze). Amíg már vagy 2 éve megjeleni (ezon egy kicsit mintha jobban sikerült volna), de a 64-vezető csak a közelmúltban készült el. Bobo egyabként ismét egy "megszépségesített" népszerű képlegényfigura. A játékban egy szerencsétlen börtönlelő hetköznápjárba kell belelélnünk magunkat a játék 5 pályáján.

1. szint, az ebédő Bobo mester lópinceri feledelökkel talál a rabok síkjájában. A két esztendőre hat lab ut la és a villájukkal hedonászva követelik az ebédjüket. Ehhez előbb le kell szednünk a kajakredőben látható vodról majd – elkezesi sorrendben – odamenni a rebdkhoz és mindenkinak edni egy edagot (50 pont/dó). He velemlük lab mer lül legole vár a sorola, akkor a lejunkie börtöje a kejesvodról és a szmínek vege. A vodroben csak végleges mennyiségű ebédedag van – ha elfogyott akkor az ebédkoél egy új vodról kell lelvinnünk.

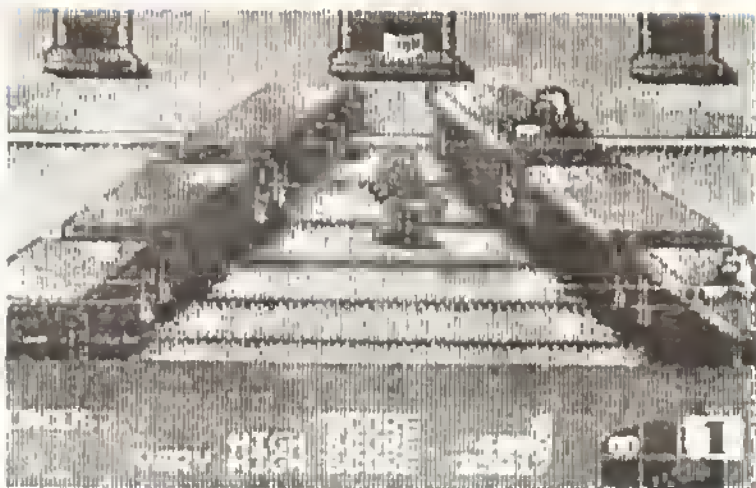
2. szint, a konyha. Ezen a pályán Bobo "cselölzik" (a kalonevrsálek bizonyára jól ismerik ez a kifejezés) – a listelabbek pedig majd megjelennek! (Mindenesetre senki se lópén ki, he "zenészeket" keresnek... – Cowboy). A platonról logo csövon hatalmas krumpredgok özönlenek felé. Először egyáltalán kell rugnunk a kezünkbe (balra le), majd villamgyorisan meghámozni (balra le, jobbra le) és magunk mögé nejlani (lú, gomo). Alul látható hogy a krumpi mennyire van meghámozva – ha nem teljesen meghámozottal dobunk el, akkor már jön is vissza és negyol koppen a fajunkon. He nem szelünk eleget, akkor egy róó múlve Bobo – szó szenni – nyekig fog ulni a munkában.

3. szint, a szököttes. A labok úgy döntöttek, hogy a börtön nem elégül teljesen magos elvetelekkel és a lávdzés mellett döntöttek. Az épület ablakoról ugrolnak ki. Odament Bobo rohangel egy gumiesztendő, amelyel a lepöttyogó labokat kell kipesszolni a kerítésen (500 pont/dó). A pessz akkor sikeres, ha a reb a jobb vagy bal felé sarok felé állósen laputve roppen el a kerítésen. Neha keputál is sikerül lónunk.

4. szint, a menekülés. Bobovel valamilyen három szelőlő ellő drolon szeladunk és a szemből érkező villanyoszlopokat kell ide-oda ugratva kikérgetelnünk. Nem egészen a drolokon látható vilódzásokba beleugrani, mert "villemcsapas-szerű" felismerések érenek bennünket. A megölt levótságot kapjuk a pontokból.

5. szint, az ébreztés (vagy ellátás?). Ezen a pályán nem teljesen világos mit kell csinálnunk – mindenesetre ez biztos, hogy a cellában, az ameleles egyakon hortyogo redek állendően kikészízőnek és Bobovel ide-oda rohangelve közülük betetergeljünk őket. A cella közepén látható egy "íze" amelyel el lehet ugrálni de ha atteposunk lejje, akkor lelemelkedik.

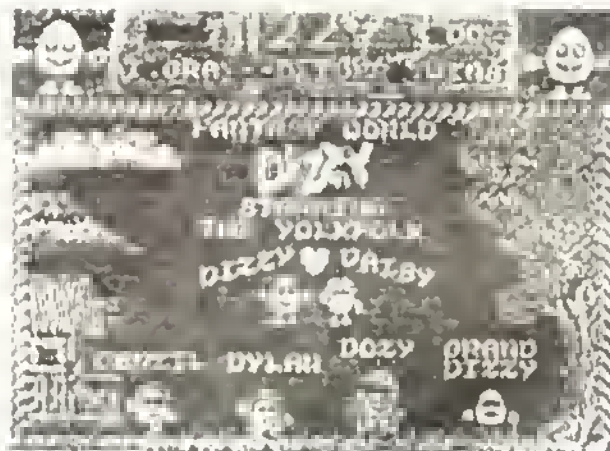
Íme, ez volt a BOBO majd minden tesztelre kiterjedő leírása. A játék minden számponttal figyelembe véve maga a közepeszerűség dírdela, bár ez ereó játékokkal bizonyára mindenki jókat fog derülni rajla – egy róó után azonban nagyon unarmassá velik az egész. Megnézni esőleg érdemes de lelvinni?



DIZZY 3. (FANTASY WORLD) • Code Masters

Ugy lelszik abból a felig lojas felig madár kreaturadól mai sosem lesz elég! Persze megeríthető a lorgelmeződel, hogy egy jól bejáratott sikerfiguralól igyekszik lenyuzni ez utolsó bört is. A játék egy nagyon szépen megírt címképannyóval jelenkezik de a szereplőgele (amit odvull néhány szereplővel, ez intróban szemünk aie lalulhat el teljes Dizzy-lemly). A mese szelini Dizzy éppen elabóli hogyismetelosi Dersy l kelesgeli. Most éppen egy kastély föld alatti termében tartozkodik, ahol a két kralalól reszint egy lobogo lú, részint egy szobor zeje el. Az egyetlen lorgyunk egy alma, amelyel a szobor ele lereve ez: ez információkat kaphatjuk hogy a lú elölthalló a vízzel, ami az asztalon van. Vegyük tehát föl a szerel kenyerről ha leledkezzünk meg! Majd tegyük le a lú ele. Most már szabad az út. A következő helyen egy szikledarabot találunk. Csak lelfele folytathatjuk az utat, mert tovább nem vix zeja el az út felé. Dizzy be a szokott lulladni. A következő helyszínen egy ehés pekény szikledgal ide-oda as likvialle Dizzy-t he hozza el. Tegyük le el a szerel kenyárel és maris szabad az út tovább lefele – és így tovább. Szokas szenni a játék úgy játszható végig, ha a megtelelő lorgyál a megfelelő helyen használjuk és összegyűjtögetjük a 30 darab – gyakran eldugott – almát. Megtelelős nehézség viszont ez allobor reszhez kepesi, hogy most már csak két lorgy létel egy szelre nelnk.

Ez lett volna tehát a DIZZY 3. Az addig Dizzy-játékokból megszokott grafika és a hangulathoz kíválóen illeszkedő kisze daól (de azért jól) zane. Akik szeretnek játszani az első két resszal, azok bizonyára azt a jeleket le megkedvelik. Az ímei leírásban természetesen csak az első lépéseket edük mag, amire mindenki rajchál magától is néhány perc előtt – ekkor a játék részletes megoldása is érdekelne, a következő SpV-ban (24) mag fogja látni. Ennyit arról a játékról – most már csak ez a kérdés, hogy mikor fog megjelenni a DIZZY 4?



(Aptóp a kepek most már lólok, hanem nyomtatással készültek – ez csak kísérlet, ha nem jönne össze, ekkor maradunk a lótokkal.)

Ha egy tizen- vagy huszoneves korosztályhoz tartozó C64-tulajdonost megkérdeznénk, hogy véleménye szerint ki Magyarországon a legismertebb vagy legnépszerűbb 64-es programozó, akkor valószínűleg tizből kilenc azt fogja válaszolni **Rátkai István**. Eddigi kalendjétékkel sikerült szinte osztellen sikert elérnie, mert a ligákban túl olyasmil nyújtott, amit csak nagyon kevés játékban kaphatunk meg **MAGYAR nyelvű játékok!** Ezen túlmenően a játékaiknak bonyolultsága és nehézsége vetekszik a neves nyugati software-házak termeléseivel – valószínűleg már számos játékrangónak okoztak átvételien éjszakákat... CoVboy levelezésének is jelentős részét képezik a **BOSSZÚ**-hoz és az **ÚJ VADNYUGAT**-hoz kapcsolódó kérdések – tehát szükegét éreztük, hogy a **BOSSZÚ**-leírás előtt ("Köszönvénnyel"-rovnak is nyugodtan nevezhetnénk) megasztéltessük a nagyszerű játékok szerzőjét a néhány kérdés erejéig. A botcsinálta riport szerepét a szövegesítésben már emúgy is jártas hézi kebelünk, CoVboy vállalta magára (A jövő héten remélhetőleg mikrofonvégre kapom Nyíra Vasúljemát is... – CoVboy).



Kitalálta, kidolgozta, megtervezte
megrajzolta, összehozta, programozta

Rátkai István

Zene:

Mohos Zoltán & Rátkai Tamás

CoV: Kedves István! Mondj néhány szót magadról! Hány éves vagy, milyen iskolát végeztél, hol dolgozol?

R: 21 éves vagyok. Akár a téma bővebben is érdekelné, ez vagy meg az **ÚJ VADNYUGAT** ill. és néhány óra (napi?) szanvedés után egyéb információkat is kaphat... Az **ELTE** programozó matematikai szekere járok – illetve most nem járok, mert nem lehet egyszerre kalendprogramokat írni és egyetemre járni. Így tehát lehasztóltam egy ával. Most éppen dolgozom – illetve nem dolgozom, mert éppen nincs mit. Nem tud valaki egy jól fizető programozói munkát?..

CoV: Mikor kezdted el programozni és milyen gépen?

R: Elsős gimnazista koromban kezdtem **ABC 80-on**. He a gyártási ével és a tudását nézzük, nyugodtan állíthatom, hogy versenyezhet a **PC**-kel. Előre a téméről egyeekent további információk telélhelők a **Mikro Magazin** régi számában (Garay pályázatok).

CoV: Bizonyára mindenki szívesen készítené a **BOSSZÚ**-hoz hasonló játékokat. Valószínűleg nagyon érdekelné őket, hogy te hogyan készíted a programjaidat?

R: Ez gondolom a **BOSSZÚ**-ra és az **ÚJ VADNYUGAT** t-ire vonatkozik. Írtam egy saját adventure-nyelvet, itt nem kell olyasmire gondolni, mint az ismert programnyelvek. Itt az utasítások 0-tól 24-ig terjedő számok. Mivel csak én használom, nem csináltam bonyolult szerkesztőt, bármilyen programmal be lehet ezeket írni. Ezenkívül meg van néhány 1-2 blokkos input-rutinom és konvertálóm, a szövegek és képek laidoigazására. Itt jegyzem meg, hogy sokan kitogesolják a zene és a képek minőségét! Ezek csak ezért vannak, hogy a játékos ne csak az unalmas szöveges képernyőt bámulja egy sikel szobában. He velük csak a jó zene és a szuper képek érdekelnek az bémulja a crackerak introit és demóit!

CoV: No igen. Azonban azt hiszem, hogy a "kitogesolók" egy valamn figyelmen kívül szoktak hagyni: nevezetesen azt, hogy – ha jól tudom – a programjaidat **EGYEDÜL** készíted... hogyan lehetne azt összemérni egy 15-20 fős profi programozói gárdá 1-2 éves munkájával? Ez pontosan olyan nonszensz összehasonlítás, mint amikor a **CoV**-ot a **Commodore User**-hez hasonlítják. Na mindegy. Egyébként hogyan terjesztet a játékaidat? Magánúton vagy valamelyik cég segítségével? Hogy jövedelmez a dolog? Egyáltalán: meg lehet ebből élni?

R: Megenúton, szerzői megánkladásban adom ki a játékokat. Azért így, mert a **Novotrade**-nek nem kellett (szarintem ezóta már meg-bánták...) Hogy mennyit jövedelmez? Nem alege! Amikor elkezdtem az agással (kb. 3 hónap rohengélés ide-oda), többre számítottam.

CoV: Hm, valószínűleg nem számítottál a kis hazánkban divó ügyintézési és pénzürgalmi módszerekre – no meg az adóra... Ha magánúton terjesztet a játékaidat, akkor valószínűleg "zsabbevágó" fontosaságú neked is a programok védelme. Mit tudsz tenni az illegális másolás ellen, illetve tudsz-e valamilyen retorzióval élni ilyen esetekben?

R: Sajnos (vagy ezerecsére?) Magyarországon agyalóra jogi úton szinte lehetetlen fellápní a cracker-ek és kelözök ellen. Van még a védelem, amit viszont előbb-utóbb (inkább előbb) feltörnek. Marad tehát a személyes bosszú, he velelnek rejtélyes módon az utóbbi időben torlódtott egy-két teteze, akkor most nyugodtan szidjon engem (de csak akkor, he valamelyik programom is magvólt neki kelöz-másolatban!)..

CoV: Hehe... Ha már ügyis témánál vagyunk, akkor megkérdezhetném, hogy te csináltad-e a **BOSSZÚ** és az **ÚJ VADNYUGAT PLUS4-es** verziót is?

R: A **PLUS4-verziót** nem én csináltam, hanem valami crackal délről (a déli orszégrázból) – bár lehet, hogy nem. Szóval csak az tölj-sen biztos, hogy nem én! Akkor lennek benna képek és a zene mag az input-rutin nem lenne ennyire iszonyúúúú.

CoV: Mostanában épp min dolgozol?

R: Mint mondtam, éppen aamin, de ezívesen váltatok munkát. Csak kalendjéték-ottetel ne kuldjon senki, mert az nekem is van elég!

CoV: Mik a terveid a jövőben?

R: Az **ÚJ VADNYUGAT** ill.-at még tettezenut megírom, ezt megígérttem az első részben. De szívelek olyan munkát végezni, ami – azon kívül, hogy azívesen csinálom – észerevehetően is jövedelmez! Így ez sem kizárt, hogy az egyetem után palacsintát fogok árútni!.. Szóval majd meglátjuk...

CoV: Azt hiszem, meg tudlak érteni. Mindenestre elég szomorúnak tartom, hogy egy sikeres programozónak palacsintát kell árútnia ahhoz, hogy megélhesen (ha esetleg a **CoV** a jövőben átalakulna **Palacsinta Világ**gá, akkor feltétlenül meg fogunk keresni egy-két jó receptért...). Addig is várjuk az **ÚV** ill.-et – és köszönjük az interjút!

Tehát akkor most jön a **BOSSZÚ** leírása. Először egy kis használati utasítás – aki jéztott már **Rátkai**-kalendjétékkel, az nyugodtan ugojja el ezt a bekezdést. A játék hagyományos adventure, a képernyő felső rázán átlalában a helyezínie jellemző képet, alul pedig a program által adott információkat az az input-sorba begépett parancsokkal irányítjuk a játékot. Éreztetes karaktereket a 'C' és a megtelető billentyű (pl. 'C' = '+' 'A' = 'A') segítségével tudunk elérni, a '@' az 'O', a '4' az 'U' (hosszú ékezetes betűk ugyenezek 'C' = 'rel). Mozogni az égtéjek nevével vagy rövidítésével tudunk, de néha lehetőség van a FEL, LE és a KI parancsok használatára is. A kiedott parancsokat egyes szám átsó személyben tudjuk megadni, pl. **LEFÉNYMASOLOM** A **COV**-OT, de az egyszerűség kedvéért lehetőség van csonkított nyelv használatára, pl. **LEFÉNYMASOL COV**. Egyes esetekben szükség van a cselekvás célpontjának a megadására is, pl. **LEFÉNYMASOL COV FÉNYMASOLO**. Ha a program abszolút nem érni valamelyik parancsunkat, akkor átlalában a "Nem értem, próbálkozz mégse!!" üzenetet kapjuk. Az összes ige és tónév ismertetésére most nincs helyünk, de néhányra kitélnék:

- Az F (a FOG rövidítése) felvesszi az összes tárgyat, ami a helyszínen van, ezek az információkban "Ezt látod." leírást után szerepel. A felvehető tárgyak nem feltétlenül szerepelnek itt, tehát néha szűkebb van a tényleg megadottak is. A nálunk lévő tárgyak listáját L (LELTÁR vagy LISTA rövidítése) bebillentyűzésével vizsgálhatjuk meg, az R (RAK) paranccsal letehetünk valamit.
- A V (VIZSGÁL) paranccsal vizsgálódhatunk, ha tényleg is megadunk utána, az adott tárgy lesz a vizsgálat célpontja. Ezzel hasznos infókat szerezhetünk be.
- Az E parancs után a képarányon megjelenik az erőnlétünk és a játékban eddig elért eredményünk %-ban kifejezve.
- Az S (SEGÍTSÉG) parancs után a helyszínen néha hasznos tippekhez juthatunk. (Például nekem kiderült az S parancsot, az az információ nyerhető, hogy "Ne fényképezd a CoV-ot, mert megleszel rugva!" – CoVboy)
- A jétekellést kimenthetjük/betölthetjük penitenciára (SAVE, és a program majd elmondja, mit kell begépelni) és a memóriába is (OSAVE és OLOAD).
- A VEL (vagy BOM) paranccsal egy lépést visszaléphetünk, azaz a program figyelmen kívül hagyja az utolsó parancsunkat. Ez volt tehát a rövid használati utasítás. A program magától meg néhány vulgáris szót le (most nem adunk példákat, valószínűleg mindegyiknek van elegendő a szókincsben) – jöjjen inkább a megoldás.

Bejelentkezés után nem zenebona hallatszik, valamint Rátkal maestro köszönti az új játékosokat a programjében. Némli infóval is szolgát a továbbiakban névze: "Beszélj mindenkivel és mindent vizsgálj meg!" Jó ötlet! Akkor indulhatunk le (KI). Egy infót kapunk tájélegző zenét a korlátozott és máris kezdődik is a kaland.

Egy szűke, lassú folyású folyó északi partján állunk. Egy ösvény vezet északra, egy domb lefele. Vizsgálódjunk egy kicsit (V). Semmi érdekes. Akkor mondjuk csináljunk egy leírást (L) Nicsak, egy vödör van nálunk (V VÖDÖR). A vödör üres. Ha máris ügyes a berendezéshez tartozik egy folyó, ekkor fogton fel is használhatjuk valamit nemcsak célra, például töltsük meg vízzel a vödört (TÖLT VÖDÖR). Zene jelzi, hogy iménti cselekedetünk normálisnak minősült. Innen csak egy kijárat van: északra, felé, vagy mégse? Az igazán makacs játékos titkot gyanít minak van itt egy egész folyó, amikor egy kutból is megtölthetjük volna a vödört? Vizsgáljuk meg a folyót (V FOLYÓ). Ez tényleg egy folyó. Ah! – ki hitte volna? Mindenesetre ha tényleg egy folyó, ekkor talán úszni is lehet benne (USZIK). Hopp – mégsem csak északra felé volt kijárat! A Bambusz-szigetre kerülünk. Egy kőst találunk, ami biztonságérzetet ad – tehát megunkhoz vesszük (F KÉS). A bambuszokat vizsgálva semmi előkezeset nem látunk, de ezért szívesen kérek elviharunk egyet megunkkal (TOR BAMBUSZ – 1%). Úszunk vissza az előbbi helyre és ott menjünk tovább északra felé (ÉK).

A dombtetőn állunk egy fa mellett. Észak felé egy nyugelmas kis falat látunk (most mintha éppen égne...), dél felé pedig egy ösvény vezet tovább. A falu felől kiabálás és lödöbögés hallatszik. Kérjünk segítséget (S) – óvatosságra intenek bennünket. Kevésbé óvatosok esetleg bemehetnek a faluba, hogy közelről szemléljék a falu kiabálását (ők fogton meg is néznek, hogy hogyan éri véget a játék) – óvatosabbak pedig várjanak egy kicsit (VÁR – 2%). Telik az idő és a fosztogatók elvonulnak. Bemehetnek a faluba. (É) A falu – valószínűleg az iménti látogatásból kilólyólag – kisse lefagyott. Egy leeggett ház előtt állunk. Menjünk be a házba (BE) Jaj! – egy még izzó gerendáról szikre pattan és ruhánkba és eleveken elégnék. De kár értünk! Nem baj, legközelebb majd lesz annyi eszünk, hogy a folyónál megtöltött vödör tartalmát a házba töltjük. (ONT VÍZ HAZ – 4%). Ezzel előljuk az izzó gerendát és most máris nyugodtan bemehetünk. Úszkás romok között állunk és felismerjük, hogy ez éppen háza... pontosabban apánk háza volt. Hopp! Egy ember fekszik a földön. (V EMBER) Eszemleltem. Mit csinálunk vele? Kérjünk segítséget. (S) Megtudjuk, hogy ez ember valószínűleg tud valamit a támadókról. Próbáljuk meg megahozz látni (RÁZ EMBER – 6%). Az ember megahozz fel és hátán beszélni kezd. Elmondja, hogy negy maszálos volt meg minden és a támadók vezetőjét Hakalnak szólították. Bosszúra szólít fel minket – aztan exakt! Vizsgálódjunk egy kicsit, kezdjük mondjuk a padlónál (V PADLÓ). "Próbálj átvinni rajta!" – jön a válasz. Kérlek! (LE – 8%). Tényleg eljutottunk rajta a pincébe kerülünk, ahol egy egérhez van szerencsénk. Kapjuk el (ELKAP EGÉR), majd messzünk ki (FEL) és menjünk ki a házból (KI). Haladjunk tovább észak felé. A napfényes úton gyalogolva egy utkeresztjeződéshez érünk, ahonnan utak indulnak minden irányba. Ez egy negyszögletes hely arra, hogy innen elindulva mindenki sikeresen eltévedjen benne (nekünk legalábbis több alkalommal sikerült). Menjünk innen északra, majd onnan észak felé. Itt egy vendor élt az út szélén. Kérjünk segítséget (S) "Emlékezz István ezavalra!" – jön a koltói válasz. Azt mondja, hogy vizsgáljunk meg mindent és beszéljünk mindenkivel. Rendben, ekkor vizsgáljuk meg a vendort (V VÁNDOR). "Nem vagy te orvos?" Hene. Jópóti. Akkor inkább beszéljünk vele (BESZÉL VÁNDOR – 10%). "Keresd meg Tomodachit! Lehet, hogy ő tud neked segíteni! Kopogj háromszor az ajtaján!" – mondja a vendor és távozik. Még mindig sikeresen eltévedhetünk, szóval menjünk ketszer északra felé.

Egy kisváros főutcájára érkezünk, amely észak felé vezet. Keletre egy hatalmas kaput látunk, nyugatra a plechoz vezet egy út. A kelet felé lévő kaput megnézzük egy őrt találunk (BESZÉL ŐR). Azt mondja, hogy az Hekai háza. Aha, itt fekszik a rabló bécsi. Az őrtől ne közzakodjunk, mert sokkal iharosabb nálunk és fegyveres harcban és ha megismerjük, akkor 12%-ot sebez az erőnlétünkön. Mejo később visszajövünk, most inkább menjünk ki a plecra (NY, NY). Egy darab maozgot találunk, emitt szépen fel is veszünk. Menjünk vissza kelet felé és nézzük meg, hova jutunk ez észak felé vezető utcán. Egy faheznél ér véget az út, amelynek egy nagy totygyasztó van az oldalán. Csak nem ennek a bizonyos Tomodachinak a háza? Mindjén kiderül (KOPOG HÁRMAT). Nyert – Tomodachit kinyitja az ajtót és behív bennünket. (BE) Tomodachi a földön uldogál, előtte pedig egy lempa látható. Hoho, újabb stuff! Vegyük fel. "Hé! Ez az enyém!" – mondja Tomodachi és nem enged megahozni. Akkor inkább csevegünk a házunkkal (KÉRDEZ TOMODACHI – 11%). Azt mondja, hogy nehéz dolga Hakait megahozni, mert lengeleg katoná őrzi a házat és ő maga is kiváló harcos. Az ajtó felől üvöltöztetés és dobolás hallunk. "Valeki elárult bennünket!" – konstetelje éles szemmel a helyzetet Tomodachi. "Menekülj a hátsó ajtón keresztül!" – mondja és eltűnik. A katonák a következő lépésükbe be fogják torni a szobába és megolnak bennünket – hacsak ez a lépésünk nem a fenytörés megszüntetése lesz. (ELOLT LÁMPA – 14%). Így a katonák nem találnek meg bennünket azonnal és kiöszönhetünk a hátsó ajtón. (KI) Egy délkelet felé vezető sikkatba jutunk. A követendő irányt talán mindegyik ki tudja jelölni. Hakai házának hátsó fala mögött lyukadunk ki. A falat nem tudjuk elugrani, mert túl magas, a segítség pedig ezt mondja "Használd a szemed!" Nagyszerű. Jó, ott egy fa! A vizsgálata után kiderül, hogy elég erős, tehát messzünk fel rá (MÁSZKIA FA). Egy erős égje kerülünk, közel a ház egyik ablakához. A fal tetején egy alakot látunk. Egy őrt! Ha megpróbálnánk bejutni az ablakon, ekkor észrevenne bennünket. Tehát a legjobb, ha egy ideig nem csinálunk semmit (VÁR). Telik az idő, a kisvártatva ez őrt továbbmegy. Most deugolhatunk az ablakon. Hakai dolgozószobájába jutottunk. Egy fekete éjjeliszekrényen egy levelet pillantunk meg. Vegyük fel, majd vizsgáljuk meg a falazékienyt. Hopp, egy gyűűt találunk (16%). Próbáljuk meg elolvasni az imént felvett levelet. (OLVAS LEVÉL). Kiderül, hogy analébbetők vagyunk. De kár. Ket őrjö vezet ki a szobából észak és nyugat felé. Menjünk ki valamelyiken – gyekölletilag mindegyen malyiken, de legyen mondjuk nyugat. Katonák jelennak meg és megolnak, később kiderül, hogy megsemmisít meg csak iatenelesen megvernek és kidobnak. Egy lány vesz gondozésába bennünket, ahnak a konyhájában elszünk egy sort. Felébredés után sokkal jobban vagyunk (az erőnlétünk 50-ről 70%-ra emelkedett) és a lány sem tűnt meg el. Találunk egy kotelet és egy ást is (F), majd beszéljünk egy kicsit a lánnyal (KÉRDEZ LÁNY). Megtudjuk, hogy Hakai egy Oshinoko és egy Nusumu nevű utat berelt fel erre a nemis faladatra, hogy eltéröltsak csekélységünket a földi szilafomvagyból. Rendes gyerek ez a Hakai.

Menjünk ki a konyhából (K), majd – mivel csak erre vezet út – tovább észak felé. Egy ösvényen haladjunk tovább észak felé. Hirtelen valami zajt hallunk a házunk mögött... Nusumu hengtalanul mogon topodzott (UGRIK – 18%). Valami elszögled és tulunk mellett, de azért megüszkta a támadást! Ismét egy utkeresztjeződésben állunk. Egy nagy felitunk megunk előtt (V FA). Látunk valamit egy felitunk meg a fén. Bai ez imént kiderült, hogy teljesen analébbetők vagyunk. árdogl foglónkkal kikövetkeztetjük, hogy ez a krikezkikasz

irányokat akar jelenteni, vagyis eszaktelet, dél és délkelet irányokban keft haladnunk... és ott telén majd történik valami. (ÉK) Egy ugyanolyan le előtt állunk, mint az előbb. Ezek érdekesek szoktak lenni. szövel vizsgáljuk meg ezt is. (V FA) Nicsak, ebből meg egy suriken áll ki! (KIHÚZ SHURIKEN – 20%) Folytassuk tovább az utunkat a jel szerint megadott irányban. (D, DK). Látszólag ez is ugyanolyan hely, mint az addigiek, de egy kis földmunka után megtudhatjuk, hogy mire célzott a lén létott jel. (AS – 22%) Egy fedét telétünk. Hát akkor talén nyissuk ki... (NYIT LÁDA – 23%) Jól Nem bomba volt benna, hanem pénz. Menjünk tovább valamerre – teljesen mindögy marra, nem sokára mindanképpen befutottunk Oshinokoba, a néma yakuzába. Oshinoko nem támed és ott is lehet hagyni, de állandón bele fogunk botlani. Így tehát az első telemező találkozás alkalmával csapjuk fejbe a bambuszrúddal. (UT OSHINOKO BAMBUSZ) Eira barátunk szápon átérül és mi mehatunk tovább.

Keveredjünk ki velahogy az előbből, amíg egy útálagazáshoz érünk. Forduljunk északkelet felé. Itt két nindzsa éll az úton, akik nem sok hajlandóságot mutatnak arra, hogy továbbengedjenek bennünket. Itt veszük hasznát a Hekaitól előpott gyűrűnek. (MUTAT GYÜRÜ) A nindzsaák eltűnnek, mi pedig továbbhaladva egy sötét üräghöz érünk. (BE) Egy nindzsamesztetel találkozzunk, valamint egy lustbombéra lelünk. A bombát felvehetjük – a mester nem mutat érdeklődést. Próbáljunk kommunikálni vele. (BESZÉL NINJA) "Add át nekem urad üzenetét" – mondja. OK, ha annyira vágyik ró, ekkor adjuk neki ode a Hekaitól előpott levelet. (AD LEVÉL – 27%) Cserébe egy altatóprulát kapunk. Menjünk vissza most az útkereszteződéshez. (KI, D, DNY) és ott forduljunk északnyugat felé.

A kikötőbe jutottunk. Egy összececsavart vitorla tekszik a földön. A vizsgálat nem mutat rajta semmi érdekességet, viszont ha segítséget kérünk, akkor megtudhatjuk, hogy azukségunk lesz egy darab vászonra. Az mindjárt más. (VAG VITORLA – 28%) A tárgyalnk között megjelent egy darab vászon. Menjünk fel nyugat felé az egyik hajóra. Rogton bele is botlunk a kormányosba. Kezdünk csevegni vele. (BESZÉL KORMÁNYOS) Azt mondja, étvízst minket a tengeren, ha meg tudjuk fizetni. Semmi akadálya, úgyis egy kis nyaralásra vágyunk... (AD PÉNZ – 30%)

A hajó kftut a kikötőből. Hát elég messzire vitt bennünket – Kinába. A vitorláshajó tadalzetén egyébként egy csepőájtót is találunk, amely szett egy uvagra lelhatunk... Vállalkozó kadvűk lemenhetnek és felvehetik az uveget (aztén úrstolthetik az utolsó vimentett állást), megfontoltabbak meg várnak azzel egy kicsit... (KI) A kínai kikötőben egy kisebb bárkát is lelünk kaletre, de ezt majd későbbre helyasztjuk – most hagyjuk el a kikötőt északnyugat felé. A tőteán élünk, ehonnan nyugat felé vezet tovább az út, de észak felé egy kerítés is láthatunk. A kerítés vizsgálatakor kiderül, hogy ét tudunk mászni rajta. (MÁSZIK KERÍTÉS) Egy kertbe jutottunk, ahol gyönyörű virágok nyílnak. Vízünk magunkkal egyet. (SZED VIRAG – 32%) A bokor előtt egy macska kucorog – de nem menekül ő sem, ét is magunkkal hurcoljuk. (MEGFOG MACSKA – 34%) Az agárel siketül is kicsalogatunk a bokor alól. Másszunk vissza az utcára és menjünk tovább nyugat felé. Egy téren vagyunk, ahonnan észak és déli irányokban indulhatunk tovább. Déli irányban egy koldust találunk, aki érdeklődésünkre előadja, hogy szolgálhat hasznos információval. Hakaival kapcsolatban, most viszont nagyon áhas. Jól van, tiám, mindjárt kapsz finom lepényt... (É, É)

Egy piacon vagyunk. Ez ismét útvesztő, ahol három jelenet változtatja egymást – kivétel, ha helyes irányba megyünk (ÉK, É). Egy útálagazáshoz érkezünk. Heladjunk tovább észak felé. Közben kaszduk ehések lenni... Egy skorpiót találunk a kovak között. Tekeljük la a vitorlavászonnal. (TAKAR SKORPIÓ VÁSZON – 36%), hogy megunkkel vheszük – különban megmer és mag fel akarunk vennt egy követ is. (F KÖ – 37%) Továbbhatodva észak felé egy kigyóba botlunk (közben nagyon áhasék laltunk). A segítség azt mondja, hogy oljuk meg (vagyis DOB KÖ KIGYÓ – 39%) és ne legyünk finnyásak. Ez utóbbi mit jelent? Vagyuk teleségül? Ez sem rossz ötlet, de mindjárt kiderül, minhatl továbbmegyünk: e kovalkozó halyszínen ugyaní éhanhelünk. Így tehát a kigyót kénytelenek teszünk elfogyasztani. (ESZIK KIGYÓ – 40%), miután magoltuk. Keleti konyha. Az erőnlétünk viszont táment 90%-re. Menjünk tovább az úton, egészen eddig, amíg meg nem pillentjük e kolostor tornyát.

A kolostorhoz sajnos nem vezet út, csak egy megmászhatóan sziklafal. Egy kis barkácsolással azonban mégis tel lehet jutni. (KOT KOTÉL BAMBUSZ – 41%) A bambuszt feldobva az szerencsésen bekalódik két szikla közé, mi pedig szépen lelmászhatunk a kotélan. (MÁSZIK KOTÉL) A kolostor bejáratához érkezünk. Nem tájleírast kapunk, hanem velemi egészen más szöveget... Mivel teljesen kizártnak terjük, hogy valeki NEM az eredeti verzióval jötszik. Airc most nem vesztegetjük ez időt. Miután begépetük, menjünk be e kolostorba. (BE) Egy szerzetessel találkozzunk, ekt érdeklődésünkre. (KÉRDEZ SZERZETES – 42%) néhány hónap alatt megtenit bennünket eira, hogyan urelkodjunk testünk és szellemünk telett. Miután a tanfolyam lazejlott, ismét a sziklafal lábában találjuk megunkat. Sétéljunk vissza egészen az útkereszteződésig. (NY, D, D, D) és ott forduljunk nyugatra. Egy erdőben heladunk, menjünk tovább nyugat felé. Egy tisztásra érkezünk, amelynek közepén egy léhoz kotozott lányt lelünk két rabló tórsaságában. A segítség ezt mondja: "Használj valamilyen fogvett és csinálj úgy, mintha kung-fu mester lennél!" – az nyilvánvaló, tehát DOB SHURIKEN (44%), de mivel ez csak az egyik reből sebt meg KIÁLT (45%) is. A rebőlök elmonakulnek, mi pedig klszabadítjuk és alkísérjük apja házalg. Adjuk ode a virgót a lánynak. (AD VIRAG LÁNY – 47%). Csak ennyit mond, hogy köszönöm – látszólag ennek nem volt semmilyen gyakorlati értelme. Látszólag – majd e végén kiderül. Miután étnyújtottuk a zoldséget, kérdezzük meg az oregambert. (KÉRDEZ EMBER) Azt mondja, hogy hajlandó megtanítan e kung-fu haicre – ha akérjuk. Mondjuk dantsunk, hogy akarjuk. (TANUL – 49%). Egy év elatt mesteliszintet árunk el e kung-fu harművészetben. Ezután menjünk vissza az útkereszteződéshez. (OK, K, K) és menjünk vissza dél felé, a plecra. Itt mászkáljunk addig, amíg telétünk egy jó kis utcai verekedést, majd vajjuk szét a jó népet. (VEREKSZIK – 50%) Ezuten felvehetünk egy ékat és egy hosszú botot. Most karassuk meg a lepényárust. Sajnos pénz híján a lapénybaszerzés egy egészen sajátos módjot fogjuk előadni. (LOP LEPÉNY – 52%). Az árus holmi tolvajoktól kezd el kiabálni – vajon mire gondol? Távozzunk déli felé, majd on borítsunk fel egy asztalt. (BORÍT ASZTAL), majd tovább dél felé és ott megint bolítsunk fel egyet. Ha két asztalt borítottunk fel, ekkor a minket üldözö népek lemaradnak tőlünk (egy időre...). Van tehát koszt, mehatunk ez áhas koldusunkkal. (D, D) Adjuk neki ode a lepényt. (AD LEPÉNY KOLDUS – 54%), mire az hálábel elárulja, hogy ő készítette Hakei házában e titkos ájárókat és álad nekunk egy hatszögletű hasábot, amely minden ájárót nyit. Hmmm, hasznos stuff...

Ha most észak felé visszamenünk a tére, akkor az üldözőinkbe botlanánk, akik minden további nélkül megincselnének bennünket. De nem airc fogunk menni, hanem a kelet felé vezető sítétort vesszük igénybe. Ez ugyan zsékuce és itt is üldözlnk kermaiba szeladunk, de itt mag ven egy dobásunk. (HASZNÁL FUSTBOMBA – 55%) Fenér lust csap fel és ennek leple alatt átmészhatunk e kerítésen. (MÁSZIK KERÍTÉS) e biztonságba kerülhatunk. A kikötőben találjuk ismét magunkat. A nagyobbik hajó az, emivel érkezünk. Menjünk fel rá. (K). Mai azemivételoztuk a csapőejtő egy szar, az egy kedves jószág, ami e tegénységl hálótérembe vezet, de sajnos rácsukodk az óvatlan létogetőre, aki nem tud innen kijönni. Most viszont – egyrészt új szarzeményünkkel – már trukkoshodhetünk. (KIÉKEL AJTÓ – 57%) és csak utána megyünk LE. Itt lelhetünk egy uveget, amelynek a felvétele után mái mehatunk is vissza a fedélzetre. (FEL). Sajnos ez a hajó már nem fog visszavinni minket Japánba, mert nincs pénzünk – így ezen mái nincs több dolgunk, visszamehatunk a kikötőbe. (KI)

Mivel szívünk visszenéz most már Japánba, sajnos megint topnunk kell. (Jassan mái rossz szokásunkká válik). Most nem lepényt topunk, hanem hajót. ("Miből lesz a cserebogár?" – CoVboy). Pontosabban bárkét. Perze az óvatos hajós mielőtt vízre szállna, szémít az aszallagos hajótörés utáni védekezésére és a hosszú botból valamint a kásból szigonyt kászt magának. (KÉSZÍT SZIGONY – 59%) – és csak ezuten lop bárkát. Menjünk fel lálál e bárkára. Húzzuk fel a horgonyt – "A vitorla az első!" szö e hajózási szaktanácsadó. Kéltak. Akkor bontsunk vitorlát. (BONT VITORLA – 61%) és húzzuk fel a horgonyt. (FELHÚZ HORGONY – 63%). Mér utozunk is... Talán mondani sam kell, hogy szörnyű viharba kerülünk, e hajó elsüllyed – viszont mi túléljük a katasztrófát, sőt még egy toított árboedarebot is látunk magunk málten úszkelni. (KAPASZKODIK ÁRBÓC – 64%). A vihar közben elmúlik, jon viszont helyette egy cápa, amely gyenit hatóan áhas. (és topós) hajós viszont hozott megával szigonyt, amivel szépen likvidálja e cápát. (OL CÁPA SZIGONY –

65%). Most miel uszhatunk nyugodtan — de merre? Hal például abba az irányba, amerre Japan Iekszik Kínéiöl (aki nem tudná, az pótolja a mulesztott Iordrejzorákai ez állélanos iskolában) Mútan néhány alkalommal erre uszunk, megpillentjük a Japan partokat eszakkelet fele

Egy ismerős kikötőben erünk partot (micsoda velellen!) Menjunk el Tomodochi házához (DK, D, D, D) és menjünk be hozzá. What's the news, Iata? (pontosabban KERDEZ TOMODACHI) Azt mondja, hogy a lakelők keszen állnak a harcra és adjuk nekik jelet ma éjszaka Rendben. Menjunk ki és menjünk tovább dél felé. Feltegyevezeli katonák vesznek körül... Hm úgy tűnik csapdába keletünk. Viszont nem támadnak ránk, tudunk lépni (telmenné már nem). Az egyetlen logikus megoldás, ha megadjuk magunkat (MEGAD — 68%).

Egy igen kevésbé lakatos börtöncellában lerunk magunkhoz jógazás közben (megkötözve, fajjel lefelé lógunk a plafonról). Az összes holminkat elvattak tőlünk és a cella saikába doblak. A falon egy gyertya van — még jó, hogy ezt illi hegytáki. Kardjunk a lengeredni (LENG) — így már elérhetjük a falon lévő gyertyát (F GYERTYA) amivel elégethetjük a kötellejt (GYÚJT KOTEL — 71%). Vagjuk fel a holminkat és távozzunk. Azaz csak távozzunk beazánk az ajtó. Seol, rúguk szét (RÚG AJTÓ — 73%). Ripityára is megy, tehát mehelünk (KI). A pinceba jutottunk, ahol solet van valamint egy lókya és egy ór (F FÁKLYA és UT ÓR — 74%). Leültünk a szászéi. Vizsgáljuk meg és találunk nála egy kulcsot, ami larmészetesen felveszünk (75%). Gyűjtsuk meg az imént felvett fákyát a gyertyával (GYÚJT FÁKLYA, ELOLT GYERTYA). Az ór később magához lat és lellermázná a többi őt, tehát kötozzuk meg (KOTOZ ÓR) és lomjuk ba a szájat a gyertyával (TOM ÓR SZAJ — 77%). Keletre egy másik cello ajtaja is nyílik. Ebben egy másik labol találunk, a változós-ság kedveit most nem tejele lelele ee megkötözve, hanem simán e talhoz láncolva. Engadjuk el (NYIT LÁNC — 78%). Megköszi, hogy kizsabadítottuk és elszalad. Menjunk vissza a folyosóra és induljunk el rajta. He nem lomjuk volna be az ór széjét az elolott gyertyával, akkor az most lallármázná a többi — így viszont nyugodtan haladhatunk tovább. Nem sokáig, e következő helyszínen egy régi kadves ismerős állja utunkat — Oshinoko, e náma yakuza. Egy alkalommal mai leleültünk e bambuszrúddal, de úgy lészik, hogy a varnal jobban bírta a gyűrődést. Vágjuk akkor most hozzá a veszonba csavart skorpiónkel (DOB SKORPIÓ OSHINOKO — 80%). Menjunk tovább. Egy szűs laajló előtt állunk, ahonnan északra és délre vezethetünk. Válasszuk az északi irányt. Egy keresztfolyosóra akeztünk, ahol keletre loidulunk. A katonák helőszodájában vagyunk, a aelokban pedig egy asztal áll, rajta uvegekkel és poharakkal. Egy kis ajándéksomagot kszilunk a legenyaknek (RAK PIRULA UVEG és RAK UVEG ASZTAL — 84%). Szép álmokat! Menjunk vissza a keresztfolyosóra majd tovább északra. Egy teilele vazeto lepcsőit találunk, emilyen leioállagva továbbbmászhatunk lefelé. Egy őrtoronyba jutottunk, ahonnan találunk az egész kertre. Nézzuk meg pl e tavat (V TO — 85%). Valemit talunk benne! De mit? Majd kidarul.

Menjunk vissza az iménti keresztfolyosóra (LE, LE, D), majd onnan nyugatra és keletre. A lepcsőn menjünk fel. Egy újabb folyosóra jutottunk, ahol egy kettre nező aolekot látunk. Nezzuk ki rajta (V ABLAK). Nécsek, néccak, a delek Nuszumu aki ludailevőleg nesztele-nul lopakodik a hátunk mögé. Na megáll csak kis huncut! Menjunk tovább nyugat felé. Egy ajlot találunk, amelyről NYIT AJTÓ parancs kiadásakor kiderul, hogy ez egy loloajló — tehát HUZ AJTÓ. Egy női náloszodába kerülünk, ahol egy tukorre és egy fiolára letünk. Mútan leleltük őket, menjünk ki ez ajlon. Menjunk vissza az ablakhoz, ahonnan Nuszumul megpillantottuk és dobjuk ki a lólat az aolakon (DOB FIOLA ABLAK — 87%). A partum a nyakába csorog, ami nem karomkodési csat az ajkara. Most már nem csak nangtalanul, de budosen is fog lopakodni — később ez menti meg majd az életünket egy helunkba lurodo landzsa elől. (Most menjünk la meje lepcső labalot tolyassuk az uel keletre. Innen egy ajló vezet dél felé a kertbe. Járjunk el a kepevényön megjelenő szovag szert, majd lapjunk ki a kertbe. Moppla valamilyen illalot erünk — csak nem lopakodó és immaion óudos óaratunk van a hátunk mögött? De igen (TAMAD NUSUMU — 89%), viszont nitelen nárlalordulva lorkon lúgtuk. Most már nem lopakodik lobbát. Menjunk ketszer déli irányba, hogy eleljünk a lonoz. Az őrtoronyból már megpillantottunk egyszer valamit e jóban most megnezzuk mi az (ÜSZIK). A lóban egy laezi-tóvasra lelelünk, emil szépen felvessünk. Masszunk ki a lóbol, majd menjünk dél felé. Egy ór áll a falon, de nem vett észre óennunkel. A szigony már egyszer jorjolt most lenal meg-ni alkalmazásra kerül IOL SZIGONY ÓR — 91%). Belavagluk e neleba. Ezután eszak fele menjünk vissza a házba.

Haladjunk tovább kelet felé. Itt már járunk egyszer, amikor a börtöncöl jöttünk kitéle. Itt van a súlyos lolyfaajló. Feszítsuk lele e lóban felvett pajszerrel (TOR AJTÓ FESZITÓVAS) majd menjünk be. Egy hordol találunk, amiről vizsgálat uen kiderul, hogy puskapor van benne. Vegyük lal, majd menjünk vissza a kertbe a kis lóhoz (NY E NY, D, D, D) és ott haladjunk tovább eszaknyugat felé. Itt kel verszomjas vereó vicsozoránk — sajnos kenytelenek vagyunk megvalni kedvend cicánkiöl (LERAK MACSKA — 93%). A kutyák szépen uldódoba veszk, mi pedig mehetünk tovább eszak fele. Hakai hazenak e kapujához érkezünk (ennek e másik oldalán látuk ez őrt meg a jalek elejét). A segítség szálni egy negy rotbanás jó jelzes lenne — onlusk ki tehát a puskaport e kapu e (KIONT PUSKAPOR) majd menjünk tovább kelet felé. Egy megieimult óre botlunk (TAMAD ÓR), majd mútan lecsapjuk, eszak fele visszamehelünk e házba. Itt loidulunk nyugat fele, menjünk fel a lepcsőn, majd ott forduljunk keletre. Ha kinezünk ez ablakon, pont e ház bejáratát láthatjuk. Dobjuk ki a faklyát a puskaporra (DOB FÁKLYA KAPU — 95%). s egy óras rotbanási hallunk a kepu teidi jvalószínűleg jó jait volt a lelkelőknek.)

Menjunk tovább kelet fele. A keresztfolyosón csapós lelelekedik ránk, ha továbbmennénk, akkor egy ór landzsa e ezonnal álvérna a fejünk. Előbb lenet kukkánlunk be a hanyaró (V FOLYOSÓ TUKOR — 97%). Most éppen helet áll nérünk, szóval támadhatunk (TAMAD ÓR). Agyonrúgjuk. Haladjunk tovább dél felé, először egy alvo őrt (csak nem ő találja meg a kis szeleleicsomagunkat?) találunk, ekivel semmit sem lenelünk, továbbmenve dél fele viszont egy nálotl óre bukkánunk (azek mi voltunk a kertből...). Kulassuk ki (V ÓR) és egy kerdol lelünk. Vegyük lele (99%) és menjünk vissza az alvo őrhoz, majd onnan keletre. Hakai dolgozósodájában vagyunk le jalek elején már elloptunk innen néhány dolgot. Menjunk tovább eszak lalé as e leezóba erünk. Itt egy nagy szekienyre letünk, amalynek az oldalán egy házszogletű melyedesi találunk. Házszogletű? Mintha lenne nálunk egy ilyen hesao (NYIT SZEKENY HASAB). Egy tukos lorgoajló lerul fel előttünk. Menjunk kelet felé. Egy tszta van itt, amelyen vlegok bimboznak, maderak csivielnek, csapóajlok csapódnak, sib. Ja as itt van Hakai is (TAMAD HAKAI). Varpezedő viadal kezdődik. Hakai kiut a kezünkől a kardot, de ekkor hirtelen lelecsapodik a csapóajló és a megszebadított rab valamint a kinal lány siet e segítségunkre. Legyőzzuk a zaarnokot és levágjuk a fejet. Vegre magoosszalluk a kadves papá halalel. Ja ha valakinek náhezére esne összeszámolni, akkor 100%.

OK, ennyi — jöhet az ÚJ VADNYUGAT — vegyls agyelőre csak néhány lipp a szeizótól.

- Töltsd fel az akkumulátort!
- Biztosan célozni csak meglelőlen rogizeti égyével lehet!
- A holdjárón voncholog is van!
- A gáztámadest előzza meg tuzerségi lűz!
- Egy kis elektionika is meghulyulhet! — és ahol a víz nem jon ba segíthet a lehallgatás
- A jó divarzás lagyvere az álruhát!
- Egy pieparali agyú visszalel is alsulhet!
- Az energiakozponban ez a valami a toldon egy rács!
- Amikor a szállított folyoórol kimegyünk, árdamas megvizsgálni e romokat!
- A lókésón gyorsan vizsgáljuk mag az üllepulólelet e távcsővel, ezten lűnés onnan!
- A páncélajlóre lakjuk re e pleztkot, aztán csak oda kell lőni (de lehelőleg na közvetlen kozalól)
- A gáz ponti ekkor nyílásból omlik, mint a radli

Adventure-lejtőngő olvasóink már elég sokat nyúztak bennünket (Pontosabban angemt! — CoVboy), hogy miért nincs a CoV-ban egy kis adventure-leírás, vagy — tovább szűkítve az adventure-kort — néhány RPG (role playing game = szerepjáték) például egy jó BARD'S TALE 3. Hát ekkor itt van egy (azaz a BOSSZU után még egy), nem BARD'S TALE 3. (arra még egy más elkálommal kerítünk sonj viszont ennél inkább CURSE OF THE AZURE BONDS. A játék a Forgotten Realms ("Efelejtett birodalmak") regénytrilógia második része a POOL OF RADIANCE közvetlen folytatása. A kivitelezője ismét az SSI cég, amely a nagy sikerű AD&D (Advance Dungeons & Dragons) "társasjáték" jogait birtokló TSR Hobbies támogatásával készíti ez AD&D számítógépes feldolgozást — ez garancia erre hogy a számítógépes változatokban is biztosan árvényesülnek a játék szabályai. Most nem foglalkozunk a szerepjátékok alapjainak elmagyarázásával — aki játszott már ilyenekkel, annak felesleges volna — aki nem, az pedig úgyis csak játék közben tudja megérteni. Mindenesetre a játék ismertetése során felfelelezzük, hogy az olvasó ismeri az alapvető szabályokat (ha nem, ekkor némi információért merülhet az SpV 22-ben lévő BARD'S TALE-ből).

A CURSE OF THE AZURE BONDS tehát a POOL OF RADIANCE folytatása. A karattörténel. Mivel megmántattuk Phlan városát és ráálltunk a Pool of Radiance-ra, az új Tilverton-ba elég könnyűnek látszott. De nem volt az, csapdába csaltak, elfoglaltak és fátollia varok bennünk. Az onluoalenságból ébredve ol azürkék színű jelet ledezünk fel a jobb karunk bőre alá tetetve. A jelek mágikus ereje teljesen a hatalmában tartja az akaratunkat és amikor a jelek lallagynak, minden parancsunk engedelmeskedni kell. Nincs választás, ami eltávolítaná a bilincseket, nincs lma, amely megloiné mágikus hatalmuk. Egyetlen megoldás van tehát ahhoz hogy visszanyerjük uralmunkat sorsunk lányitása felett meg kell találnunk azokat, akik ezt a zavaró dekorációt elhelyezték rajtunk — csak így szabadulhatunk meg az Azúr Bilincsek Árkáiól. Ez tehát a mese (amit a demo-ban a program is előad) — nezzük a gyakorlatot.

A játék teljesen menüvezérelt, a menükben a kurzorbillentyűkkel lehet mozogni, a 'RETURN' a kiválasztás (joystick is használható). Egyes menükből a 'b' billentyűvel is ki lehet lépni. Mivel a játék angolul beszél, tőrhető angol tudás (vagy egy szótár) is szükséges hogy ne kerüljünk kínos helyzetbe (például elzeverünk egy szende szűzel, ekil gonosz sárkányok uldoznak).

Beállítás után több lehetőségünk van. Ha most kezdjük a játékot, le kell gyartanunk a karaktereinket. Maximum hatot generalhatunk — bár nyolc hely van, de abból kettő lann van tartva a játék során a csapethoz csellakozó fickóknak. Természetesen ha már van kimentett állásunk, azt is belölíhetjük. A karakterekkel kapcsolatban megjegyzendő hogy a játék nem kimondottan úgy lett megtervezve, hogy most gyentünk magunknak új társulatot, hanem azre számítottak, hogy a POOL OF RADIANCE-ban már megedződött karakterekkel fog a játékos játszani (használható a HILLSFAR-ban gyártott társulat is). Ha mégis új játékosokkal generalunk, vegyük figyelembe, hogy általában a HUMAN típusok lúdnak a legjobban fejlődni, CLERIC és MAGIC-USER tud varázsolni — ezekre nagy szükség van, akárcsak a harcosokra. Néha kellemes lehet a kevert lúdasú lezonokkal használni.

A bevezető menünek több pontja is van, de nem nagyon lésszelezzük — gyakorlati RPG-s könnyűszerral eligezook rejtük. Fontos viszont a REMOVE CHARACTER: ezzel lehet egy fickót onlíóan kimenteni és bármikor visszapakolni a csapatba. Ha megvan a csapat, akkor a BEGIN ADVENTURING menüponttal indíthatjuk a mókát.

Főmenü

MOVE: Mészkalás. Az 'I' billentyűvel tenetünk egy lépést előre, az 'M'-mel vissza. Forolnli a 'J'/'K' használatával tudunk Joystick is használható mozgáshoz. Egy lépés 1 percnyi időt ameszt lel (SEARCH módban 10 percet). Az idő a jobb felső eblekban lálnaló. Az az előtt álló balú mutatja, hogy milyen égtáj irányába nézünk, ami jól jön térképázéskor.

VIEW: Megnézhetjük vele a kerekereket (bővebben ld később).

CAST: Varázslat almormolása. Alálában gyógyításra használható.

AREA: Ez a pont csak akkor jelenik meg, ha már ismerjük azt a terepet, amelyen járunk (vagyis szintre soha...). Ha aktiváljuk, a bal felső eblekban megjelenik a térképnek ez a része. Ezen szarancsere (?) nincsenek bajelölve az ajtók...

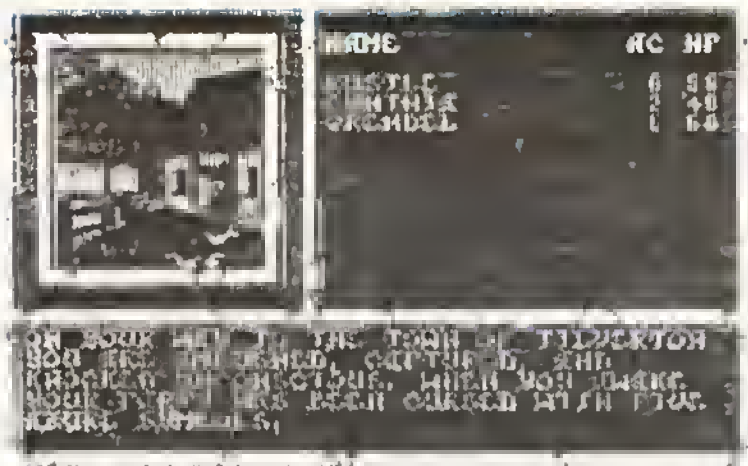
ENCAMP: Lálaborozás (ld később).

SEARCH: Ha ebbe a módba kapcsolunk, a csapat aleposan magvzsgálja a környéket és így egyes dolgokkal megtalálhat. Ha túl sok az ellenség, nem nagyon jó használni, mert állandóan maglámaonak bennünket a ezornyek.

LOOK: A SEARCH egyllápéses változata. Eltelik 10 perc és a csapat korulnáz.

A VIEW menü

Mint már említettük, a kerekterek vizsgálataira szolgál. Az első képernyőn az állaténos jellegű infókat kapjuk meg. Itt lelálható a karakter neve, neme, áttakora, foglalkozása, valamint tulajdonságainak felsorolása (erő, kitartás, slb). A tulajdonság mellett láthatjuk, hogy a karakternél mennyi pénz van. A platinnál kisebb értékű pénzt nem érdemes megtartani (1 platinum = 5 arany), a gam-akat és az ékszereket viszont érdemes gyűjteni — ezek akár több ezer aranyat is érhetnek (akárcsak egy jó fegyver). Ezután következnek a lányságosabb infók: magkapjuk, hányas szintű a karakter (a maximum foglalkozásától luggóon változó). Ha a karakter kevert foglalkozású (lehet mondjuk agyszerre varázsló és harcos is), akkor a két szintet / jellel választja el a program. További lényeges információ, hogy a karakter mennyi súlyt bír el — ha túl van terhelve, akkor lassabban mozog (ami igen kellemes például egy csatatéleban...). A MOVEMENT mutatja, hogy harc közben a karakter egy menelben mennyit laphel, a HIT POINT pedig azt jelzi, hogy harc közben mennyi súlylást visel el magánálkül, hogy elpatkolna. Az AC mutatja a karakter sebzathatóságát, azaz hogy harcban mennyire valószínűn fogják áttalálni — áttelemszerűen annál jobb, minél alacsonyabb. A DAMAGE azt jelzi, hogy ha a karakter áttalálja az allenságot, akkor kb. makkora kán fog tenni banna — minél nagyobb, annál jobb (nem árt figyelembe venni a megtaláló fegyver kiválasztásánál). A THACO szintén csak harc közben használható, minél kisebb, annál jobb. Az EXPERIENCE POINT mutatja a karakter tapasztalati pontját, amelyekkel harcokban illetve feladatok megoldásával gyallapíthatunk. Ha az EP bizonyos szintet alál, ekkor szintet ugorhat, de előtte al kell mánlla tanulni (TRAINING). Egy szintugráshoz azükséges tanulásért azel aranyat kell fizetnünk (bővebben később). Ennél a képnél almanünk is van:



SPELLS: A különbozó varázslóknál megnézhetjük, hogy még milyen varázsszevekre emlékeznek. Ha ez a lista üres, akkor célszerű sürgősen látáborozni (ENCAMP), hogy feltírássák a tudásukat.

TRADE: Pénz átadása egy másik karakternek. Ki kell választanunk, hogy kinek, mit és mennyit akarunk átadni.

DROP: Eldobni. Ha már az összes karakterünk túlfaradt (mert már a túlkukben is pénz van), célszerű eldobálni a kevésbé értékes emléket.

ITEMS: Ennek a menunak a helyzetétől függően több pontja is lehet, de általában nem használhatjuk az összeset egyszerre:

READY: Kézreértébe helyezni a megadott tárgyat, azaz az lesz az aktuális. Erre akkor van szükség, ha a tárgyat (fegyvert, pajzs, stb.) használni akarjuk. Ha például van lünk (BOW) és löni akarunk, akkor READY-be kell tennünk az íjat, majd — értelemszerűen — a megfelelő nyilat is. Vigyázat, mert akadnak előtörzött tárgyak is, amelyeket READY-be téve már nem tudunk csak egyszerűen megszabadulni tőlük. Ha tehát találunk valamit és nem vagyunk biztosak benne, hogy éltelmed, akkor előbb azonosítsuk! Az előtörzött tárgyakról a REMOVE CURSE varázslattal szabadulhatunk meg (ez a tárgylistán levő első előtörzött tárgyra vonatkozik). Egyes tárgyakat csak harc közben lehet READY-be tenni.

USE: Használni egy tárgyat. Ezt előbb READY-be kell tenni. Ilyen pl. a varázspálca, a különböző varázsszakar, irésok, stb.

TRADE: Tárgy átadása egy másik karakternek (nem lehet READY-ben!) Ha a karakternél már túl sok cucc van, vagy a nála levők már túl nehézek, akkor a CHARACTER OVERLOADED üzenetet kapjuk.

DROP: Tárgy eldobása (azután már nem lehet visszaszerezni!)

HALVE: Egyes tárgyakból (pl. nyilak, dárda) egy karaktert többet is vihet. Ha van még hely a listában, akkor ezzel a paranccsal egy ilyen tárgyat "magtálazhatunk", hogy átadjuk egy másik karakternek, akinek szintén szüksége van rá.

JOIN: A HALVE fordítottja. Ha több olyan tárgyunk van, amely összevonható (pl. azonos osztályú nyilak), akkor ezzel a funkcióval összekapcsolhatjuk őket.

SELL: Ha boltban vagyunk, azzal a ponttal átadhatjuk a nálunk lévő feleslegesnek ítélt tárgyakat (pl. zsákmányolt tárgyval).

ID: Azonosítás. Ezt is boltban (nem minden!) használhatjuk nem pénz fejében magtudhatjuk, hogy a vizsgált tárgy valójában micsoda. Célszerű a számunkra ismeretlen tárgyakkal (de az sem baj, ha minddelj elvágazni).

Az ENCAMP menü

SAVE: Játékkállás kimentése. Külön lementett kell használni erre a célra, egy oldalra csak egy állás kerülhet.

VIEW: Magagyezik az iménti VIEW-nél almondotokkal.

MAGIC: A varázslók manuje. A varázslókkal kapcsolatban tudnunk kell, hogy tudásukat különbozó varázslatokkal gyarapíthatják, amelyeket a megtalált tekercsaken lévő varázsszakar alolvasásával lehetséges (persze azt nem ért előbb egy boltban azonosítani, hogy tudjuk, mit fog művelni...). CLERIC csak CLER SCROLL-t, MAGIC USER csak MU SCROLL-t tud olvasni. Ha egy tekercsben nincs ott a neve után, hogy hány szó van rajta, akkor pítanatyíleg nem tudjuk használni, tehát egy boltban mindenképpen ID-t kell kérnünk hozzá! A szükségesnek ítélt varázslatot a varázsló felírhatja a varázskönyvébe (ilyenkor az az észről áltúnk). Az új varázslatokot a varázslónek először tanulnia kell a könyvből (MEMORIZE) és csak azután alkalmazhatja (CAST). Ajánlott a következő sorrend: válasszuk ki az összes varázslónknál a megtanulendő szavak listáját, jelöljük ki az írásból azokat a szavakat, amikkel bírnunk a varázskönyvből, pihenünk. A varázslatokat a mágusok szimultán tanulják.

CAST: Egy már megtanult (MEMORIZE) varázslat alkalmazása. Ki kell választanunk, hogy melyik varázsló milyen varázslatot használ és melyik karakter a varázslat célpontja.

MEMORIZE: Ki kell választanunk, hogy melyik varázsló tanul majd megkapjuk ez általa összeszedagerett varázslat "racaptak" listáját és ebből ki kell választanunk, hogy melyiket kell betanulnia. A különbozó szintű varázslatokból csak megadott számú tanulhat meg a varázsló (azt egy listán közli a program).

SCRIBE: Ha a varázslónál megfelelő írás van, akkor azt felírhatja a könyvébe (természetesen, ha már ismait a varázslatot, akkor ez nem történik meg). Ha egy ilyen írást USE-olunk (szápan, jól, magyarul...). akkor a varázsló felolvassa a varázslatot és így varázsol (ID ITEMS). Harc közben ez különösen a hasznunkra társz.

DISPLAY: Ha egy varázsló varázsolta valamit egy karakteren, akkor azzal megnézhetjük, hogy mi volt az.

REST: pihenes.

REST: Pihenés. Meg kell adnunk, hogy mennyit pihen a társaság. Nem lenne egy túl fontos csalekadedet, de néha szükségünk lesz rá, mert a varázslókkal ilyenkor lehet új vagy "elfelejtett" varázslatot megtaníttatni. A program automatikusan bajegyzi a tanuláshoz szükséges időt (azt növelhetjük, de ne csökkentsük!). Ha 24 órán keresztül pihanunk, akkor az egész csapat gyógyul +1 HIT POINT-ot.

ALTER: néhány dolog megváltoztatására szolgáló almenu.

ORDER: A karakterek sorrendjének a megváltoztatására szolgál. Ez nagyon fontos! Lehetőleg a harcsokeket, az arós figurákat tegyük előre, a varázslókat pedig hátra, hogy a harc közben nyugodtan varázsolhassanak.

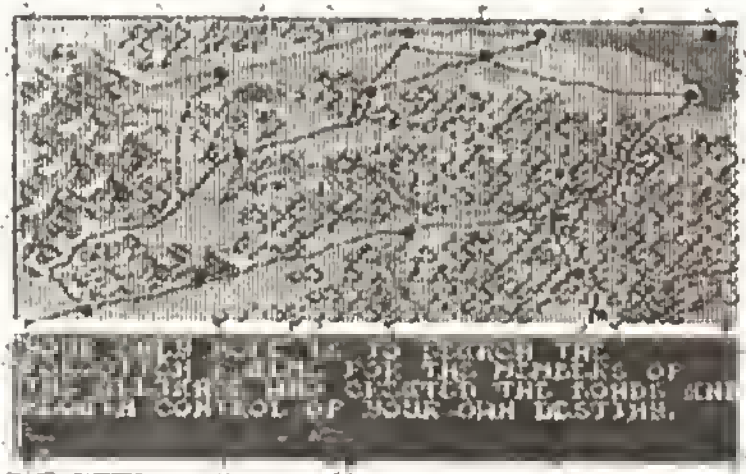
DROP: Valamelyik karaktert kirughatjuk a társulattól, pl. ha valamilyen varázslat miatt teljesen használhatatlanná vált.

SPEED: A kiírás és a harc sebességének a beállítására szolgál. Ha a harcban már nagyon arósak vagyunk, éltelhetük nullára, de általában célszerűbb az 1 használata.

ICON: Itt állíthatjuk be, hogy karaktereink hogyan nézzenek ki harc közben. A könnyű megkülönböztethetőség vágatt célszerű eltérő alakokat és színeket használni. Az almenu használata értelmesszerű, most nem foglalkozunk vele.

PICS: Kikapcsolhatjuk a szoronyk megjelenítését. Gyorsabb lesz a program, de kár a szép képekért...

FX: Gyógyítás a CLERIC varázslattal. Néhányszor ki kell választani és a társulatot gyógyítani (ez idő persze jócskán telik). Ekvivelens a POOL OF RADIANCE-ból a CURE LIGHT WOUNDS-szal — erre is érvényes, hogy ne alkalmazzuk állanságas területen, mert magtagnak támadni bennünket.



Városi menük

A városok különböznek egymástól, van olyan hely, ahol az alábbi menük egyszerre megkaphatók, de van olyan is, ahol ezek szét vannak szórva (pl. Tiliverton).

INN Beszélgetés. Az ENCAMP megfelelője városban.

SHOP Az almenüjében különféle.bizniszeket bonyolíthatunk. A Halomléte bolt van, de katóré van igazán szükségünk (Magusok Boltja, azaz MAGIC SHOP és a fagyverőbolt).

BUY: A kiválasztott karakterrel megvásárolhatunk valamit a felsorolt listából.

VIEW: Ugyanaz, mint az eddigi VIEW-k.

TAKE: Ha a csapat összedobja közösbe a pénzt, akkor az aktuális karakterrel elvehetünk abból egy összeget.

POOL: A csapat összedobja a pénzt valamilyen tárgy megvásárlására.

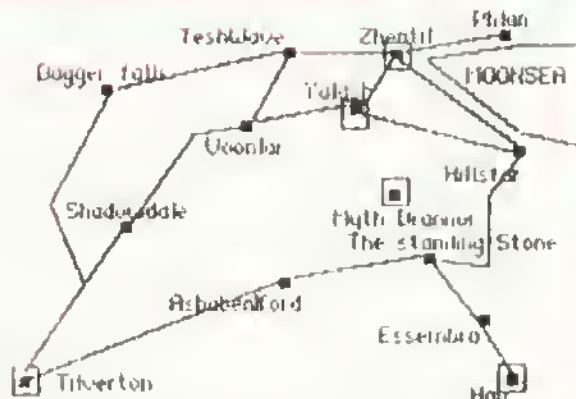
SHARE: A POOL-lel összedobott pénz szétosztása. Vigyázat! ha túl sok tárgyat adunk át, esetleg nem tudják a karaktereink elvinni az összes pénzt! Kétféle előtt feltétlenül osszuk át a pénzt, különben a boltban marad.

APPRAISE: A kiválasztott karakter lebecsüli a nála lévő gem-eket vagy akszoikat. Ezután alondithat, hogy aladjá vagy sem. Ezt a műveletet a templomokban is elvégezhetjük.

HALL: Itt tanulhatunk karakterfejlesztéseink a szintugráshoz, ha tapasztalati pontjaink elérték az ehhez szükséges értéket. Nehány manipulációs lehetőség is kapunk, de ha tanítani akarjuk valamelyik karakterünket, ekkor válasszuk a TRAIN CHARACTER opciót.

TEMPLE: A templomokban pénzért gyógyíthatunk. Ha egy karakterünket olyan károsodás éri, amely ellen a varázslóink nem tudnak semmilyen hatásos varázslatot (például kővé válnak vagy úgy meghalnak, hogy egy RAISE DEAD sem segít rajtuk), akkor nem is pénz befizetése alapján itt meg tudjuk gyógyítani őket.

BAR: Kocsma. Tok jó hely pihálatunk, lazíthatunk és a bárdok meséit hallgathatjuk. A meseket egy számmal azonosítja a program (bárna vannak a gyári példányhoz adott könyvek).



Harc

Harc helyett esetleg mesék áttekintéséhez folyamodhatunk, amikor meglátjuk az ellentélel.

COMBAT: Támadás.

WAIT: Megvárjuk, hogy mit csinál a másik fél.

FLEE: Elpucolunk – bár ez nem mindig sikerül.

ADVANCE: Közelítés. Ez főleg akkor célzatos, ha támadni akarunk, de varázslók is vannak közöttük.

PARLAY: Csevegés. Ki kell választanunk a beszélő karaktert és azt, hogy milyen stílusban fog társalogni – általában a szép a lavesz és a szelíd beszéd vezet a legjobb eredményre.

A harc egy meglehetősen bonyolult menüszerűséggel vezérelhető. Az összecsepes menetek (korokra) van felosztva, egy korban soha nem kerül az összes aktív karakterünk és az általánosan összes létezője is. Harc közben az alábbi menüt használjuk.

MOVE: Karakter mozgatása. Az első sorban látni, hogy abban a korban hány lépést lehet. Ha nekimagyunk az ellentélelnek (akik közelígyar van nálunk, ekkor utes a kezünk) az lemedást jelenl. Ha ezt a társulatunk egy másik karakterével akarjuk megcsinálni, akkor a program érdeklődik, hogy lényeg meg akarjuk-e támadni, az az esélyesség nincs kizárva.)

VIEW: A már ismert VIEW-k használata, használataival fegyvert is cserélhetünk.

AIM: A megtámadandó ellentél kijelölése. Ha az aktuális karakter kezétfegyvert használ, akkor a célpontnak egy szomszédos pozícióban kell állnia. A NEXT és PREV alpontokkal sorban választunk a célpontok között, a MANUAL ugyanez a klawatúrától vagy joystick-tól. A TARGET-tel véglegesíthetjük a választást, jelez egyébként, meg akarjuk-e támadni (pl. például varázslásnál). Ha billentyűzettel járunk, akkor ez 'T' a fel, majd 45 fokosként, az óramutató járásával megagazdó soronban jön a lobbó hány (ahát a páros számok az állós lianyok). Hajtó- vagy főtéggyel esetén ugyanígy jelölhetjük ki a célpontot, de annak nem kell feltétlenül azonos pozícióban lennie (sőt, ha közvetlen mellettünk van a célpont, ekkor nem is lehet ellene hajlítófegyvert használni).

USE: Az aktuális karakter ITEMS-manujéja közül az lianyítás, fagyvert vehetünk, vagy a varázslóknak felolvaahat egy lekezelőt egy varázslatot (akkor a varázslat azonnal végrehajtása kerül). Ha a varázslóknak jelenlegi korban már lefáradt kapott, akkor a sebével van elfoglaltva. Ezzel a funkcióval tudjuk használni a varázspalcákat (valamely ismert varázslatot idékeljük), a gyógyító, láthatatlan, né lávó sib, szerekel is. A legjobb varázslatnál meghatározott célpont is szükség van, amelyet az AIM-hez hasonlóan kell megadnunk.

CAST: Varázslat használata. Ezzel csak ezeket a varázslatokat használhatjuk, amelyeket a MEMORIZE-zal már betanult a varázslóknak (ezeknek a listájából választunk). A varázslat hatása náha csak időközszállatással jelenkezik (által egy nagy lavagól vasz a mormoláshoz a fickónk). Es ha ez előtt az idő előtt az ellentél esetleg bevisz nek, egy találattal, a varázslat már nem kerül alkalmazásra (a nagy lálagzatvételből nagy kéronkodás szulatik). Ugyanez igaz az álloneeges varázslókra is – ha vannak az ellenseges csapatban ilyenek, akkor igyakazzunk minél előbb kinyitni ezeket, mert nagyon kellemetlen dolgokat művelhetnek karaktereinkkel.

TURN: Ezt CLERIC csinálhatja a kísértetekkel. A TURNED kisértet, igyakzik elpucolni a fenthatról (án megszedt a TURN-tól?).

QUICK: A karakter vezérlésének átadása a programnak. Ne nagyon használjuk, mert a program kamikaze-módszairal járzik, lakintal nélkül a veszteségek. Ha harc közben megnyomjuk a 'Q' billentyűt, akkor a program az egész csapat felett átvézi az lianyítás. 'M' megnyomása esetén a varázslók agyba-löbe varázsolni kezdenek (mindkét állapot a 'SPACE'-szel megszüntethető).



Rambo III.

Az örökélethez először is egy RESET, majd POKE 25446,76: POKE 2544,234, végül pedig a SYS 2527 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

DONE További parancslehetőségek, amelyek az alábbi pontokat tartalmazzák

GUARD A karakter kézfegyverrel őrködik a pozíciójában és ha ellenség lép mellé, akkor azt meglámadja

DELAY Türelem! A karakternek nem most adunk parancsot, hanem később (de még abban a körben!)

QUIT A karakter ebben a körben már nem csinál semmit

BANDAGE Ha valamelyik karakter súlyosan megsebesül (**YOUR TEAMMATE IS DYING**), azzal bekozzeljük (a kuruzslás általában elhalasztható a harc végére)

SPEED A sebesség változtatása, megegyezik az **ENCAMP**-menu **ALTER SPEED** funkciójával

A harc végén **CONTINUE BATTLE?** (Folytatod a harcot?) kérdés kapunk. Igentő választással időt nyerhetünk kotozásra vagy a karakterek gyógyítására

A harc után (ha győztünk) általában elszórt tárgyakra bukkanhatunk a csataterületen, amelyeket a **TAKE** funkcióval jónevű hullereblőhöz mellőzően összeszedgethetünk. A **POOL** és a **SHARE** (közbe illetve egyeni tulajdon) a mai ismertetett módon működnek. Ha volt az ellenséges csapásban valamilyen nevezetesebb kalandor, akkor az ő tárgyaita egy kupecben fogunk látni. Persze a gyűjteménykor a fontosság szerint rangsoroljuk a tárgyakat: egy sciroll-nak valószínűleg nagyobb hasznát láthatjuk (és az értéke is nagyobb!), mint mondjuk egy ívívű kardnak

Tárgyak

A tárgyakkal kapcsolatban jobb fontos általános jellegű tulajdonságokról kell szót ejtenünk. Egy tárgy lehet "normális" vagy valamilyen módon alkotott. Ha egy alkotott tárggyal **READY**-be teszünk és megpróbáljuk kikapcsolni, akkor ez **IT'S CURSED** üzenettel kapjuk – ez esetben a **REMOVE CURSE** varázslat segít. A tárgyak másik fontos tulajdonsága az osztály, ami általában csak a boltokban kapott **ID** funkcióval állapítható meg. Minél nagyobb a + után álló érték, annál erősebb a tárgy. Ez az ellenségben beközt kárból is lemérhető – egy olyan tárgyval, ami egy másiknál kisebb aréjú, de jobb baltájú, az ellenségben nagyobb kárt fog okozni! A tárgyak főbb jellemzői közé tartoznak meg, hogy egy- vagy kétkézes szerszámok. Ezt harc közben megláthatjuk onnan, ha megpróbálunk egy kétkézes fegyvert **READY**-be tenni, akkor **TOO MANY HANDS** üzenetet kapunk. Egyes tárgyakat csak a megfelelő karakterosztály (**FIGHTER**, **THIEF**, stb.) használhat: ugyanazon az elpelven, mint ahogy csak varázsló varázslhat. Ha a karakterhez nem passzol a tárgy használatára engedélyezett osztály, akkor **READY** kísérlettel a **WRONG CLASS** üzenettel kapjuk.

A fontosabb kézfegyverek:

LONG SWORD hosszú kard. Ezekből elég jó osztályuakat szerezhelünk (ha megtaláljuk őket). Egykezes fegyverek, a harcos és a tolvaj lőveghalja igazán sikerrel

TWO HANDED SWORD kétkézes kard. Nem nagyon kapunk jó osztályuakat, szoval nem kell használnunk

MACE és **FLAIL** buzogány és csépfederő. A **CLERIC** egykezes fegyverrel, a **FLAIL** e jobb

QUARTER STAFF bűvészpálca. A mágus fő fegyvere

Hajító- és lövegfegyverek:

BOW + **ARROW**, íj és nyíl. Kétkézes fegyver, az **ARROW**-t is **READY**-be kell tenni

DART dobnyíl. Az egyszerű valbuzet gyűjthető **JOIN**-nal, de van egy speciális **DART** is – ez a **DART OF HORNEST NEST**. Utóbbit harcok után találhatjuk vagy a **MAGIC SHOP**-ban vásárolhatjuk meg. Érdemes minál többet beszerezni belőle

JAVELIN gerely. Ebből is van egy speciális valbuzet, a **JAVELIN OF PIERCING** (beszerzés u. a. mint az előbbinél)

SLING, **STAFF SLING** csúzli. Nem kell hozzá lőlenny – a karakter felkap egy követ és durul. Egyébként e tolvaj kedvenc fegyvere

CROSSBOW szemszerű, lőlenny a **QUARREL**. Gyengebb mint a **BOW**, de a játék véga felé lálhatunk egy **LIGHT CROSSBOW**-t +5-ös és hozzá áldott nyílekkel – ezzel majdnem 100% a lálalat valószínűsége (varázsló is könnyen kinyitthatunk vele)

Védő felszerelések:

SHIELD pejsz. Egy kezet foglal, +2-t is könnyen lelhetünk belőle

MAIL, panceling. Ellérő súlyúakat lelhatunk, nem szükséges kez hozzá. Az erősebbekkel a karakter nehezebben mozog: viszont nagyobb biztonságban van a támadásokkal szemben. A legerősebb a **PLATE MAIL** (+3), de megleszre **BANDED MAIL** is (+2)

CLOAK OF DISPLACEMENT láthatatlanná lővő öltözék, az ellenfelek nehezebben találják meg az ebbe burkolózott llokonket. Értelem-szerűen a legszabhezőbb karakterünkkel veseltessünk, ilyal

ARMOR panceling. Előg sok van belőle, a tolvaj előszeretettel használja a **LEATHER ARMOR**-t.

Egyéb fontos felszerelések:

POTION OF EXTRA HEALING nagyon erős gyógyító lőtyo. Haromszor használható (**USE**), ekkor elfogy

POTION OF GIANT STRENGTH egy másik lőtyo, ami nagyon nagy erőt ad. Csak egyszer használható

POTION OF SPEED gyorsító. (Nem ekvivalens a vodka néven közismert **POTION**-nal – **CoVboy**), amelynek elfogyasztásával a karakter blyen gyors lesz, hogy harc esetén minden körben kétszer léphet

POTION OF INVISIBILITY láthatatlanná lővő ital. A fogyasztóval nem nagyon éri támadás harcban (viszont könnyen írhat róla **H G Wells**), de a halás csak időleges

WAND OF varázspálca. Különböző varázslókat művelhetünk velük (a **WAND OF DEFOLIATION** például a zölő sztrnyek ellen való). Mindegyikben csak meghatározott számú lőllet van, viszont nemcsak a varázslók, hanem bármelyik karakter használhatja őket

RING OF talizmánok. **READY**-be lőve bizonyos védelmet (**PROT**) biztosítanak viselőjének

SCROLL (OF PROT PARALYZATION) Bármelyik karakter elolvashatja, akil ezután nem lehet megbénítani

GAUNTLETS OF THIEVERY az a kesztyű nagyon hasznos a tolvajnak, mert ugyesebb lesz tőle

BRACERS AC speciális karkötők. Minél krsebb az **AC** után álló szám, annál jobb. Ezeket ellenséges varázslóktól szerezheljük be: csa után hullareblés útján. Egy **BRACERS AC4**-én 9 000 aranyat kaphatunk

Butcher Hill

C64

Az egyes szinteken más **CHEAT**-ek aktivizálásával tehetjük könnyebbé a játékot: Level 1 - **RATTLE AND HUM**, Level 2 - **WIDEAWAKEINAMERICA**, Level 3 - **JOSHUATREE**. Az adott szinten gépeljük be a megadott karakterláncot.

Varázslatok

A varázslatok beszerzésének, megtanulásának és alkalmazásának módjáról valamint a varázslók fejlesztéséről már esett szó az addigiekben. A varázslatokat a játékban csak a CLERIC és a MAGIC USER alkalmazhatja (pontosabban a RANGER osztály is használhat varázslatokat, de mivel azt itt kéne generálni, mert a más játékból "áthozott" karakterek között nincs ilyen osztály, meg is kéne erősödni — tehát nem nagyon éri meg a fáradságot). A varázslatokat két csoportra oszthatjuk: támadó és védő/gyógyító varázslatok, ezen belül a célpont lehet egy meghatározott terület, karakter(ek) vagy maga a varázsló. Az alábbiakban szintek szerinti sorrendben felsoroljuk a két varázslóosztály által alkalmazható varázslatokat, az alfelünk fentebbeknél kitételeket vastagított betűvel szedtek.

CLERIC varázslatai

1. szint

BLESS Áldás. A megáldott karakter jobban fog harcolni.

CURSE Átok. Az átkozott ellenség gyengébb lesz a küzdelemben.

CURE LIGHT WOUNDS A könnyű sebek gyógyítása. A kiválasztott karakteren (ennek a CLERIC-kel szomszédos pozícióban kell lennie!) néhány HIT POINT-nyi gyógyulás lesz tapasztalható.

PROTECTION OF EVIL/GOOD Védelem a Jól/Rossz ellen. Nem sok értelme van, célszerűbb agyonverni az ellenséget.

RESIST COLD Védelem a hideggel való támadás ellen (érdekes módon sem a POOL OF RADIANCE-ban, sem a CURSE-ban nem támadtak még ehhez hideggel az ellentelak. .)

2. szint

FIND TRAPS Csapdák keresése. A számunkra gyártott csapdákat — esetleg — elkerülheti a csapat.

HOLD PERSON Három célpontra lehet használni. Ha sikerül a varázslat, akkor a célpont jobb korra megegyenül (PARALYSED, HELPLESS). Ilyenkor már nem lesz nehéz valamilyen kézi- vagy dobófegyverrel kizavarni az életből.

RESIST FIRE Védkezés a tűzzel való támadás ellen. Általában nincs rá idő.

SILENCE 15' RADIUS Hatástalanít(ana) egy varázslatot, de általában nem sikerül.

SLOW POISON Ha valamilyen karakterünket megmérgezték, lassítja a méreg hatását.

SNAKE SHARM Kigyóűzés, a CURSE-ban nincs jelentősége.

SPIRITUAL HAMMER A CLERIC kezében varázsló egy kalapáccsal.

3. szint

CURE BLINDNESS Megvakult karakter gyógyítása.

CAUSE BLINDNESS A célpont megvakítása.

CURE DISEASE Rotadás gyógyítása (itt nincs jelentősége).

CAUSE DISEASE A célpont elrotasztása (itt nincs jelentősége).

DISPEL MAGIC Valamilyen ellenünk irányuló varázslat hatásának megszüntetése. Esetleg ejtőket is kinyíjthatunk vele, ha azok már más módon nem akarnak lefárulni.

PRAYER A pap imát mormol és a karakterek ettől jobban fognak harcolni.

REMOVE CURSE A varázslat megszüntetése valamilyen megátkozott karakterünkön.

BESTOW CURSE A varázsló valami varázslattal hirtelen átkozza a célpontot.

4. szint

CURE SERIOUS WOUNDS Komoly sérülések gyógyítása a szomszédos mezőn álló karakterünkön.

CAUSE SERIOUS WOUNDS Komoly sérülések okozása a szomszédos mezőn álló ellentélen.

NEUTRALIZE POISON Méreg semlegesítése.

POISON A szomszédos mezőn álló ellenséges karakter megmérgezése. Nem mindig eredményesul.

PROTECTION FROM EVIL Védelem a gonosz ellen egy 2+2-es nagyzeten.

5. szint

CURE CRITICAL WOUNDS Nagyon súlyos sérülések gyógyítása egy szomszédos pozícióban álló karakteren.

CAUSE CRITICAL WOUNDS Nagyon súlyos sérülések ejtése egy szomszédos pozícióban álló ellentélen.

DISPEL EVIL Ördögűzés.

FLAME STRIKE Villámcsapás. Nagyon erős támadó varázslat a célpont eleposon megég.

SLAY LIVING Nagyon erős támadó varázslat. Ha sikerül, ki is nyírja az ellentélet.

A MAGIC USER varázslatai

1. szint

BURNING HANDS "Langoló kezek". A szomszédos mezőn álló célpontot megégeti egy csoppat.

CHARM PERSON Elvarázsol egy ellenséget, aki a továbbiakban melléltünk hercol. Ja neve sárgáról fekete vált.

ENLARGE Megnöveli a célpontot. Ha van egy nagyon erős, de kicsi célpont, ekkor ezután nagyobb lesz rajta a telálat valószínűsége.

REDUCE Az előző varázslat fordítottja, csökkenti a célpontot (ertelemszerűen saját karakteren alkalmazandó).

FRIENDS Erősíti a csapat barátságát.

MAGIC MISSILE Támadó varázslat, de ennél jobb, ha inkább beszerzünk egy WAND OF MAGIC MISSILES-t és azt használjuk helyette — azaz akár ellenséges varázslókba is belelojthatjuk a szuszit.

PROTECTION FORM EVIL/GOOD Ugyenaz, mint a CLERIC hasonló varázslata.

READ MAGIC Varázslat felolvasása. Ezután a scroll-okról vagy a varázskönyvből következtet egy varázslat felolvasása.

SHIELD Pajzs a varázsló körül.

SLEEP A POOL OF RADIANCE egyik leghatásosabban alkalmazható varázslata, de a CURSE-ben sosem sikerül. Egy 3+3-as területen alaltatná az ellentelakat (így meg nem lenne túl nehéz kinyírni őket).

2. szint

DETECT INVISIBILITY Megszünteti egy ellenség láthatatlanságát.

INVISIBILITY Láthatatlanná teszi valamilyen szomszédos mezőn álló karaktert.

MIRROR IMAGE A varázsló megkettőződik, így a talára csökken annak az esélye, hogy áttalálják.

RAY OF ENFEEBLEMENT Támadó varázslat, gyengíti az ellentélet.

STINKING CLOUD Bűzfelhő gerjesztése egy 2+2-es területen lévő ellentelak köré. Szerencsés esetben a megtámadott figurák teljesen megbénulnak.

STRENGTH Erő. Táborlás után használható.

3 színt

BLINK Csillagos. A varázsló lánytani kezd és így nehezebben találják el.

DISPEL MAGIC Valamilyen varázslat megszüntetése. Megegyezik a CLERIC hasonló varázslataival, viszont 3+3-as területen.

FIREBALL Az egyik legjobb támadó varázslat. Célozzunk meg egy olyan területet vele, ahol jó sok ellenséges karakter van, de saját karakterünk a kopárryón nem látszik. A képernyőn látható összes ellenség nagyon összeeg.

HASTE Ha nagyon erős ellenfélre bőlünk, de van időnk az elkészítésére (mert több varázslónk is van), akkor célszerű bevetni. Ettől a karakterainkra minden menüben kátszár kerül a lépés sora. A hatása érintőlegesen terjed, szóval célozzuk meg a csapat közepét.

INVISIBILITY 10' RADIUS Láthatatlanná lehetjük robb emberünkkel (ami összecsapásban nem egy hátrány). Vigyázat, ha rosszul célozzunk, ekkor esélyes ellenséget is láthatatlanná teszünk.

HOLD PERSON Hasonló a CLERIC varázslatához, de azzal 4 célpontot jelölhetünk ki és nagy valószínűséggel sikeres is lesz.

LIGHTNING BOLT Villámcsapás, az egyik legjobb támadó varázslat. A megcélzott ponton villám keletkezik és megadott irányban haladva vágigver az ellenséget (lelőről visszapattan), majd ugyanezt megcsinálja még egyszer.

PROTECTION FROM EVIL/GOOD 10' RADIUS Ugyanaz, mint az addigi ilyen típusú varázslatok, csak egyszerre több karakterünket lehal vagy védetté tenni.

PROTECTION FROM NORMAL MISSILES Egy karaktert lehalunk védetté vele. Nem lényeges.

SLOW 5 karakter átmérőjű körben lelassítja a célpontok mozgását.

4 színt

CHARM MONSTERS Hasonló a CHARM PERSON-hoz, de ezzel különféle szörnyeket állíthatunk a mi oldalunkra. Négy célpontot lehal nekr kijelölni, általában az első sikeres is szokott lenni.

CONFUSION Elég nagy területen megzavarítja az ott lévő ellenségeket. Ez nehezebb is feljuttatni, hogy 1-2 korre hozzánk párolnak.

DIMENSION DOOR Dimenziókapu, a varázsló a csalátról felszólítva pontjára helyezheti magát.

FEAR 6+3 területen félelmet bocsát az ott lévőkre, akik magproboálnak almanakulni a csatáról (saját karaktereink ne kerüljenek a szórásba).

FIRE SHIELD Pajzs a varázsló körül tűzzel vagy hideggel való támadás ellen.

FUMBLE A célpont megbánítása. Hatása attól is függ, hogy a célpont milyen erős.

ICE STORM Jégvihar egy 5+5-os területen.

MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY A varázslat után a varázsló negyéből sebezhetetlenné válik (bár olyan erős ellenfél, mint Tyranthraxus kinyírhatja).

REMOVE/BESTOW CURSE Megegyezik a CLERIC hasonló varázslataival.

5 színt

CLOUD KILL Mérgező felhő egy 3+3-as területen.

CONE OF COLD Jégkúp. Hasonló az ICE STORM-hoz, de a varázslónál kezdődik a hatása.

FEEBLE MIND Varázsló agyának ártompiása (csak akkor tud varázsolni, ha van nála scroll).

HOLD MONSTERS 4 szörny megbánítása.

Az iméntek kivételével még az átlagos dolgok is lehetnek mondani a játékról, de elegendő méretre viszont csak a gyári kézikönyv biztosít megfelelő kéréseket, nem pedig a mi 6-7 oldalas kis ismertetőnk. Egyébként a játék jellegéből adódóan nem is lehet lépésről-lépésre receptet adni, hiszen szélsőségesen a játékoson áll, hogy a történet hogyan alakul. Természetesen ezért szolgáltunk néhány tippal (összevissza, ami eszünkbe jutott) és némely térképpakkal:

- Célszerű mindig önkutalni minden, sok értékes információra és kincsekre lelhetünk.
- Legyenek udvariasak! Ha információt kérünk, köszönjük meg szépen (hehe, jó kisfű :). Ha segítségunkat kérik, akkor általában érdemes segítenünk. Általában ne hozdunk!
- A játékhöz való hozzáállás nagyon egyszerű: csupa nagyszerű, jószívű csóka, akik ezért nem hagyják, hogy átverjék őket. A játék vége felé jön egy lőkö, ekinél a bandájával (remélhetően) már előzőleg barátságot kötöttünk. El akir csábítani bennünket egy részlettel megoldásához – ha való megynék, akkor sejtos orvul megtemad, mert ez egy alakváltoztalásra képes szörny. Ha nem megyünk vele, akkor elindul egyedül, majd hamarosan egy nagy ordítást hallunk.
- **MAGIC SHOP** Zhenit Keep-ben és Dagger Falls-on van. Az utóbbi helyen **SEARCH AREA**-val keresni kell és nem áll rendelkezésre ezonnal, csak néhány megoldott feladat után.
- **Tilverton**-ban nezzunk elaposan körül (keressük fel az öregel a templomban, a Saga-t, stb). Ja, feltétlenül vörjük szét a kocsmáros arcát, mert bunkó módon viszi a sört.
- Ha a gonosz arók parancsára kell támadnunk (önlincssinkból kitalyótag) és terkinálják nekünk a megadást, akkor fogadjuk el, hiszen nem mi akarunk hercolni a megtámadottakkal. Persze ha valami bugis próbál sápot húzni balólunk, akkor nyugodt felekkel mésszáljuk le.
- Ha erős ellenfélre bőlünk, akkor játsszunk mi is agresszívan és varázsolgassunk derekasan, viszont ne pazaroljuk az erőnket (a jó fegyvereket és varázslatokat) mindenféle serki lamarekre. Eket lealalomban is nyugodtan pusztá közzel agyonvarunk.
- **Herchen** általában célszerű a ramadást koncentrálni, vagyis valamelyik ellenséget addig csápolni, míg ki nem nyíttan. Persze ne az ellentel csapatában több varázsló is van, akkor azokkal jobb egyszerre támadni, nehogy valami csúnyát varázsoljenak itt nekünk. Nagyon jók ilyenkor a területet támadó varázslatok, mint pl. a **FIREBALL**, **ICE STORM**, stb.
- A játék vége felé célszerű az összes város környékét átkutalni.
- Nagyon veszélyes ellenfelek: **BLACK DRAGON** (csúnya sárkány, luzet kop), **DRACOLICH**, **MEDUSA** (gázfahöl lú, amelytől a karakter kővé változik), **HELL HOUND** (egy másik lángszóró), **RAKSHASA** (egy bolond varázsló, akir nagyon nehéz alvarázsolni), **BEHOLDER** (egy másik nagyon erős varázsló), és a leglőbb súlyos egyéniség **TYRANTHRAXUS**.
- **Ashabenford**-on vigyázzunk, mert a **PROTECTOR** egy **DRACOLICH**.
- **Myth Drennor**-ban a keleti részen van egy kriptá, itt a csontoksi tegyük vissza a helyükre. Egyébként többször találkozzhatunk hullarebő szörnyekkel, a csontvázakal temassuk el újra (**REBURY**).
- A **SILK** játék nyugodtan elfogadjuk.
- **Yulash**-ban barátokkal és infókkal szerezhetünk, ha kinyitjuk a Zhenitből jött kőmeket.

Ezenkívül még egy nagyon hasznos info, egy cheat! Az alábbiakban ismertetett módszerrel nagyon erős karaktereket berkécsolhatunk, amelyekkel csak nagyon ritkán talál el az ellenség. Viszont mi egy támadás hullámban legyilkolhatunk akár 5-6 Tűzörri és a legrosszabb AC -50 körül lesz, de a legjobb alártható is -100-al is (!!!). Karaktereink állásában 50-60 pontos találatokat visznek be, de elárthatunk akár 100-es ütést is. Egy fontos figyelmeztetés: ha ezt a módszert használjuk, akkor minden sikeres akció után mentjük ki a játékállást, mert nagyon meglepő lesz, amikor a számlálók túlcsoordulnak. A módszer egyébként nem az illagális forrásokból adódott, inkább gyaníthatóan egy kis programhiba – a gyári kézikönyvben egészen bizonyosan nem tartanék róla említés. Azt a lehetőséget

aknázzuk ki, hogy a "több példányos" tárgyakat lefelezni lehet (HALVE). A jelenség a következő: ha a több példányos tárgyakat lefelezzük és a listánk betelik, akkor a kiválasztott menüpont "ázuhan" a JOIN-ra, ha most még egyszer megnyomjuk a 'RETURN'-t, ekkor az aktuális tárgy még egyszer lefeleződik (ha lehet!) és az egyik rész "felfaruk" az első tárgyra. Ilyenkor egy új tárgyat kapunk, általában új névvel. Az új tárgy a régi tulajdonságait "örökli", tehát ha egy karoból gyertünk valami akkor az még továbbra is használható kardként. Attól függően, hogy mit "tettünk fel" a tárgyra erősödik vagy gyengül (READY-be téve ellenőrizhadjuk az AC és DAMAGE értékeket). Az ilyen módon "elvarázsolni" tárgyak értéke általában nullára csökken a bollosok szemében és további kellemetlenség, hogy annyira nehézé válik, hogy a karakter túlterhelte vélik tőle és harc közben el is bírja vonszolni magát. Mivel a program "hlányosan" kezel a listát, először az első helyre kell belemádkozni azt a tárgyat, amelyet meg akarunk barhálni egy kicsit – kövessük az alábbi módszert:

1. Összefogassunk egy több példányos tárgyat addig, amíg a lista betelik vele. Ekkor a HALVE átvált JOIN-ra. Most lépünk ki a felezésből.

2. Adjuk át a lista elején álló tárgyat és az elvarázsolandó tárgyat az egyik karakternek.

3. Váltsunk el egy másik karakterre és adjuk vissza a tulajdonosának először azt a tárgyat, amelyik az első helyen volt, majd pedig azt, amellyikkel barhálni akarunk. Váltsunk vissza az eredeti játékosra – az elvarázsolandó tárgy ez első helyen van (az első tárgyra kerül fel az utolsó, listabelees után felezett tárgy).

4. Az előzőleg lefelezett tárgyakat vonjuk össze a JOIN-nal.

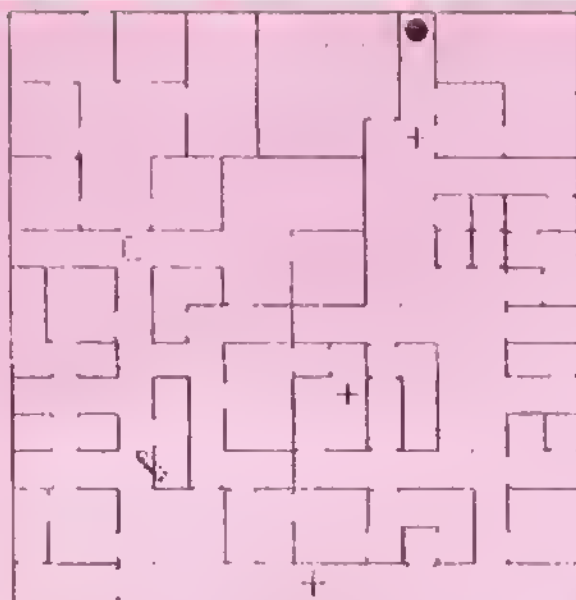
5. Ismét kezdjük el a felezést, de most már ne hagyjuk abba – ha betelt a lista, felezzünk meg egy 2 darabos tárgyat, hogy ez első tárgyra biztosan csak 1 db tárgy kerüljön fel.

A leírtakból következik, hogy ez a műtét minden olyan tárggyal elvégezhető, amiből több van – lel, lel barhától a földnek! Mindenki próbálkozzon, hátha sikerül valamilyen megsejtett generálnia a módszert (észerakel na tegyünk tal)! Leírjuk ezért néhány saját próbálkozásunkat is:

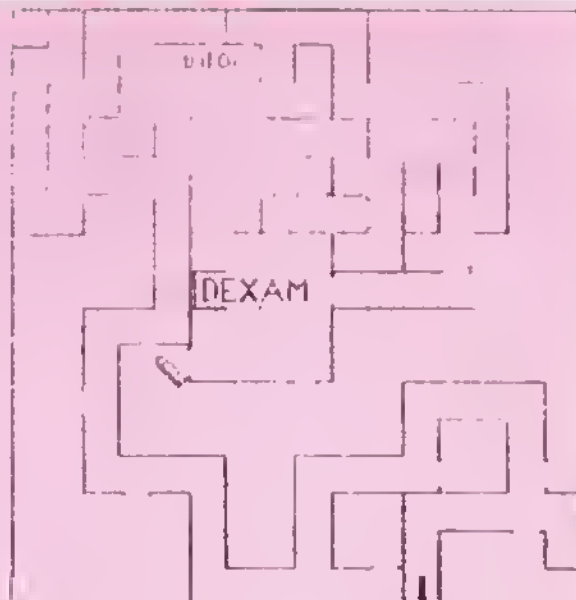
- n VIAL OF HOLY WATER bármelyik vegyesboltban beszerezhető, a felezgetésével CARPET (szőnyeg) jön létre. Az elvarázsolni kívánt tárgyat legyengítette, valamint kissé nehézé tett tőle. Igen magtápó lehet egy ellenlélnek, ha harc közben egy szőnyaggal hadonászunk előtte.
- n VIAL OF OIL is vegyesboltban szerezhető be, felezgetésével OIL INCENSE jön létre. Ha minden igaz, Yerash egyik kincsaskamrájában van egy INCENSE is. Talán ezzel kéne kipróbálni?
- n ARROWS (> 1) a boltban is beszerezhető, de harcban is zsákmányolható. Felezgetésével BAG-et kapunk (kettő már túlsúlyt okoz).
- n HOLY SYMBOL beszerezhető Weelth városrészen a templomnál és Podol Plaza-n. A vele elvarázsolni kívánt tárgy feljavul, de nem lesz nehezebb – szóval szerezhetünk néhányat belőle.
- n POTION OF HEALING felezgetése után a vele elvarázsolni kívánt tárgy EXTRA HEALING AMULET-té válik. Fordítás talán nem szükséges viszont nagyon nehéz.
- egy véletlenül elvarázsolni SHIELD miatt az egyik játékosunk egyre tulajdonságára tett szert a harc közben kapott találatok maguktól gyógyultak, ha a következő körben nem kapott találatot (mint a Trött-ök).

Hét ennyi lett volna a CURSE OF THE AZURE BONDS leírása, pontosabban használati utasítása. Nehány dologról ezért meg szólni kell egytanunk: C-64 (6 lemezefel, szöveg nincs kazettás verzió) és IBM PC változatról tudunk, Amigáról nem. A programban nem győri vádalem is akad, ez a POOL OF RADIANCE-ból már ismerős dupla kódtrácsa, amelyre betöltésnél és a látképen való mászkálásnál szokott rákérdezni a program. Néhány torásból ezt jótét lelkek már kioltották (a kérdésre 'SPACE' megnyomásával továbbmehetünk), néhányban azonban még megvan. Kódtrácsát nem közlunk, mert jön a US GOLD és eszközzel rejtünk egy LIGHTNING BOLT-ot – inkább mindenki szerezzen be egy jó torást!

Nem marad más hátra, mint sok csarasznyét kívánni a vállalkozó kedvű játékosoknak, valamint köszönetet mondani Török Tibor, budaestr olvasónknak a leírásban nyújtott segítségért. Pontosabban ő készítette a leírást, mi csak "meglétsulgettuk" kissé.



YULASH. + : veszély
o : checkpoint
• : pit



Dexam's Maze

FUTURE WARS (Time Travellers) • Delphine

'Aldott legyen a Siera on Lina neva és az összea QUEST-jel' – kezdenénk a FUTURE WARS ismertetését, mert körülbelül ezt a programból kapjuk eredményül, ha összemixaljuk mondjuk a SPACE QUEST III-t és a ZAK-ot. Ugyanaz a mely írási mondani való. A keletörténetet a játékhoz az introja adja meg. Ismertetésen kívül egy zene kíséretében egy lapuló csészealj elszökik le egy földi időbe és rövid tűzperbejt vív három arra járó ember szabású lennyel (30 a csészealj jóvája) majd tavozik – mint később kiderül a földi időszámítás XIV. századába. Ezután kezdődik maga a játék, amelyben egy hatalmas hősi irányítunk, aki mostanság pusztító megfélemből éppen ablakmosónak elcázta magát és egy felhőkarcoló eblekkel pucolgatja. A játék irányítása teljesen jellemző az interaktív adventure-okra: a játékos mielőbbi teljes ellátással szolgálja, mert csak mulogolunk kell az egérrel. A jobb oldentiűra clickelve megjelenik az összes ige jegyzéke (ha jól számoljuk 7 db van), amely tökéletesen elegendő a játék kezeléséhez. Csek ki kell választanunk a megfelelő igét és ismételtnünk az egérrel arra amire vonatkozik az ige – mai csinalja is. EXAMINE-nal megvizsgálhatunk valamit, TAKE-kel felvehetünk egy tárgyat, INVENTORY a nálunk lévő tárgyak jegyzéke, USE-zel használhatunk egy nálunk lévő tárgyat, OPERATE alkalmazandó, ha bármivel csinálni akarunk valamit és SPEAK, ha beszélni akarunk valakivel. Ennyi – jók jók! Mindkét gombot megnyomva az I/O-menüt kapjuk meg. Szóval kezdetben ablakot pucolunk valahol a 143. emelet magasságában, de közben gyönyörködünk az ablakokban látható New York-szerűség látképeiben. A főnök odalentől kiabál néhány okosságot és leedaszul felugrik a vízesvódior is. Ezt egyből vegyük ismét, majd vizsgáljuk meg az állványzatot, két gombot találunk. Nyomjuk meg a pirosat és a lift felmegy a főnök ablakának szintjére. Nyissuk ki az ablakot és bejutunk a főnök liodájának előszobájába. A szőnyegen mászkálva érzünk valamit a febnk alatt és ha megvizsgáljuk, akkor egy oudort találunk rajta. Ha megöröbbálunk "operálni" vele, ekkor a program azol, hogy ekkor talán manjunkt le ide, mert nem tudja lelemelni, ha lejta állunk (hehe). A szőnyeg alatt egy kulcs van. A papirkosárban egy teljesen üres nejlonzacskó láthatunk. A WC-ajtót kinyitva egy kis város szőlőcskát találunk a faliszekrényben, pedig tartótlentől. Ha valamelyik szobáját megpróbálunk kinyitni, ekkor kijönne a főnök és visszaszavarna bennünket dolgozni. Telmásztesen ezt nem hagyhatjuk annyiban, joltsuk meg a csapnát a vódiót vízzel, majd menjünk oda a főnök ajtajához és tegyük falra. Ezután nyissunk be a másik szobába – mihelyt a főnök kilep a szobájából, a vódió viz a nyakába zúdul, mi pedig nyugodtan albellaghatunk a szomszéd szobába. Itt lobbok között a berendezéshez tartozik egy faltekep és egy olyan kép, amelyel a program szarint csak a lejáró érthető. A szőnyegal megvizsgálva azt a kérdést kapjuk, hogy "Csak nem képzeljük, hogy ugyenezt a tükört kétszer fogjuk aljászni?". A kulcs pont az egyik alsó szekrény zárjába illik, ahol egy olyan liógép látnk, amelynek a tesztelszolgálat látható valam. Egy három üres papírt is találunk az iliasztel fiókban és. – de hogyan tovább? A FUTURE WARS kiváló példája annak, hogy hogyan kell igazán élvezetes és könnyen kezelhető játékok csinálni. Jó grafika, jó hang – ekkor valamennyi engőfű, az meg helala is neveli megál lejta (a parancskiadáa módjából következik, hogy egy igazán bomlott alme lettenő parancsokat generalhal – telmásztesen a játéknak is meg van mindegyike a kommentárja). Nem tudunk mást mondani, ha még nem lenne meg, vedd meg!



QUEST FOR THE TIME BIRD • Infogrames

Az Infogrames eddigi viselt dolgai eltalálnak szívesen sikerrel fogadják a közönséget, mert a játékokban mindig valami nagyon egyedülálló, valami nagyon agztikusát alkották. Ebben a programjukban is egy egészen új oldalukról mutatkoznak be: egy intellektív adventure-t gyártottak. Bár a program almelelileg egy kategória az előbb említett FUTURE WARS-szal, mégis lenyelvek választják el őket egymástól. Itt a magja az a beibei hercosok fantasztikus világában, Akba! földjén játszódik a történet. A mese előzményeit foglón a bejelentkező képernyő után végigéltathatjuk. Summazva a főhős Bragon a legheirásabb és legművalább lovag, aki magányosan áll házában és legi dicsőséges hadjáratairól mesélgetett mindenkinek, aki éppen arra járt az hajlandó volt figyelni rá. Egy szép napon megérkezett hozzá Roxenna, Mara boszorkányhercegnő lánya, aki üzenetet hozott az anyjától. Mara Bragon lovag segítségét kéri Akba! földjének megmentéséhez. Egy részt el kell neki hozni a kagytót, amely pillanatnyilag egy Shen-Thung nevű, szintén varázslói pályán alhelyezkedett hercagnél van. Azonkívül, hogy Mara varázsolni is tudjon, mag kell lejárni az időmádatot is, blabla! és így tovább. A parancsokat egy ikonrendszeren keresztül tudjuk kiadni, az igei formája mindig utal az éppen érvényben lévő parancsra. Innen irányíthatjuk, ha beszélgetni akarunk valakivel, meg akarunk temadni valakit, meg akarunk nézni vagy használni akarunk valamelyik nálunk lévő tárgyat, játékállást jolthallunk manthallunk. Mara mesájának végighallgatása után egy kérdést kapunk, hogy most azonnal indulni akarunk-e vagy megvárjuk a stratégiát. Mardjünk "tanvezni", ami abból áll, hogy magunkhoz vesszük csatébájdunkat és námi elmélet is. Ezután ha akarunk sem tudunk meradni – szepen kiugrunk bennünket és Roxenna kíséretében nekivégünk a nagy kalandnak. Először madárezélynyakon közlekedünk Akba! földjén, de később gyalog is folytathatjuk az utunkat. A célpont kijelölésében egy oragú és a lélekápn mutogató pálcája vannak segítségunkra: jatanlegi pozíciókat piros kör jelzi. A legkülönfélébb előlennyekkel fogunk lelakozni utunk során, lehelelileg támadaa előtt próbáljunk szoba elagyadni mindagynkkal. A sikeret teljesítés a tárgyak megfelelő használatában és a konfliktushelyzetekben adott választási lehetőségek közül a megfelelő megálélással jellik.



Egy ilyen ismertető kisbe jut szűk keleteti biztosításhoz, hogy valami is al lehessen mondanunk egy játékról, de azt biztos állíthatjuk, hogy a gyertők nagyon alkötták vala kellemes grafika, nagyszerűen animált szereplők és hihetetlenul hangulatos, filmzenének is beillő alatastó zene, digitalizált madercsicsorgással, mannydorgással és hasonló effektekkel. Ez egy nagyon jó játék.

Valamelyik CoV-ban már volt egy ismerető erről a kellemes, bár meglehetősen szokatlan témájú stratégiai játékról, de úgy éreztük, hogy megérdemel egy nagyobb leírást is. Egy személyben jászai, helunk Fővárosi Tanácsot APEH-el és rendőrséggel (Együtt a "Szentháromság"-l - CoVboy) - ha valaki eszébe szökik szentisegére, hogy ezek ole egy nagy lyuk van az úlcá közepén a háza előtt, az próbáljon egy kicsit jászani a SIM CITY-vel és a leg gyorsan redobban, hogy miért nem akar már betömődni az a lyuk. Ennyi ekkor elég is bevezetőnek (vagyis helyette), inkább nezzük a játékot. Bejelenítkezés után városajzó láblal találunk, a lejá levő három ablak közül választva kezdhatjuk el a játékot.

START NEW CITY Új játék kezdése egy - a program által választott generált - fantasztikus földre. A képernyőn megjelenik a teljes föld leképe, amit ejent a program. A GAME LEVEL alatt három ikon valamelyikére clickelve kiválaszthatjuk a nehézségi fokozatot: legyőző, annyi, különben, hogy 5, 10 vagy 20 ezer dollárral kezdjük-e a játékot - a könnyebb játékban később sűrűbbek lesznek a "huncutségek". A CITY NAME felirattal clickelve új nevet adhatunk a leendő városnak (Például CoVboygrád? - "Netudki"). Ha a megajánlott térképet elfogadjuk clickelünk a USE THIS MAP ikonra, ha újat akarunk csináltatni, a GEN NEW MAP-ot választjuk. A játék ujonnan gyertott várossal a végelenségig tarthat (odaig nem játszunk vele a 88 évvel betöltt a térkép). A cél roppent egyszerű: minél előbb elérni a metropolisz nagyságát (jobb mint 100 000 lakos), miközben azon kell lenni, hogy a lakosságnak minál kisebb szegénység legyen, elegendően az adókkal, a bűnözéssel stb. (nem ért teljesen ez egyéb kívánságaiak sem). Bővebben ld. később, erről szót ugyenne a lélek.

LOAD A CITY Egy korábban kimentett állás betöltése. A játékállások a Scenario directoryban vannak.

SELECT SCENARIO A programban levő valódi (már települt) városok valamelyikének irányítása valamilyen konfliktushelyzetben. Ezután 8 város közül választjuk ki, hogy melyikkel akarunk játszani. Valamelyik választása után a képernyőn megjelenik, hogy a kiválasztott városi malyik esztendőől kezdve kezdjük irányítani: mennyi ideig tart a megbízatásunk és milyen problémákkal kell szembesznünk.

Dullesville (1900) Ez egy szülői város, gyakorlatilag kezdő játékosoknak való. Ekkor nem meguk akarék a városukat telepíteni a semmiből, hanem egy már készet akarnak fejleszteni. A feladat ill. ez: hogy 30 év alatt virágzó metropoliszt (100 000 főnél nagyobb lélekszámú várost) csináljunk Dullesville-ből.

San Francisco (1906) Az áprilisben bekövetkező föld rengésből kilólyolag tűzvesztek törnek ki a városban (velemin néhány gyári lelőrből). Elsősorban lútoltoállomások építésével kell foglalkoznunk (kezőskor szinte nulla a tűzvédelem), majd ezután hozzáfognalunk az újrapresthez (különös tekintettel a rendőrség fejlesztésére). 5 éves natarldoi kapunk.

Hamburg (1944) A szövetséges legiók a II. Világháborúban gyújtóbombakkal bombázza a várost. Még kell lakoznunk a tűzvesztek, majd a nápolu befejezése után hozzá kell fogunk az újépítéshez (a rendőrség is fejlesztendő, valamint a kereskedelemhez repülőter építésére is szükség van). 5 évnyi játékot l-gyel a program.

Bem (1965) Itt a közlekedéssel van elsősorban a gond, mert a helytelen városfejlesztés miatt a közlekedés a belvárosban teljesen bedugul (a város keleti részén vannak a gyárak és az üzleti apulek) - a nyugaliban pedig a lakások - az utrendszert jól volt megtervezve, csak az épületek elhelyezése nem jó). 10 évvel kapunk, hogy helyreálljunk a közlekedést, az utakat námielg tehermentesítő vasúthálózatot kell kiépítenünk a város körül, a belvárosban pedig néhány épület helyére utat építeni és mindenekeletti jobb hidat csinálni).

Tokyo (1957) Egy nagy öshulló földzillete nevé heilgel a drágai maszik ki a Tokió-ból vízéből, ekkor meglehetősen zavar a mallele levő város bűze. Ezért kissé talapossé az ipari negyedet - ebből persze námi luzek is származnak. 5 évünk van, hogy a pusztítás után újépítsük a várost.

Detroit (1972) Itt a bűnözéssel fog meggyúlni a problémánk. "Az autógyártás lövőse" a bűnözés melegagya lett. 10 évünk van rá, hogy megkezdjük a bűnözést (telepítenünk kell néhány rendőrállomást).

Boston (2010) A város nukleáris katasztróla áldozata lesz. Egy kulvárosi nukleáris reaktor lelőbbanása radioaktív anyaggal borítja el a város déli részének közepét - ez elég bunkó dolog főle, mert azt a személet bulldózerrel sem tudjuk eltelekíteni (szóval a lerőzött területekről le is mondhatunk). 5 évünk van, hogy újra legyünk a helyzetben és elszervezzük a város iparját és lakosainak elhelyezését.

Rio de Janeiro (2047) A sarkvidékeket borító jégpencékből leváló jéghegyek elolvadása a tenger szintjének megemelkedésével öhozék a 21. század közepére. A város tengerparti részén árvíz tör be (és nem is nagyon akar megállni, csak egy idő után) - a kisse elmocsa-tesodott várost 10 év alatt kell nadragbelaáznunk.

A megadott időponthoz nem teltelienul a játék végét jelenik, csak azt, hogy a gép akkor fogja kiértékelni, hogy mi művelünk eddig. A cél negyábol ugyanaz: mintha saját városát játszának, a felmerülő nehézségek leküzdésén kívül azon kell lennünk, hogy fejlesszük a város iparját és kereskedelmét, valamint növeljük a lakosságot (természetesen ügyelemmel kell lennünk a lakosság problémáira is, úgy, mint a bűnözés, pollúció stb. - ld. később). Az és sikerül a megadott határidő lejártával megjelenik a képernyőn egy szöveg, amely arról tájékoztat, hogy hatalmas tudásunk a városfejlesztésben azt eredményezte, hogy megkapjuk a város kulcsait. A helyi lakosok szőrokat emálnak a dícsőségunkra és a mi nevünkkel adják elsőszülőteiknek, valamint érdeklődnek, hogy miért nem indulunk a kolonizációs vállalkozásokon. Ha később jantunk sikerrel, akkor a játék sajátos végét ér, mert a feliduhodott caócselék - a kedves mamánk vezátesével - megtamadják a "rezidenciánkat" (javasolják, hogy nem értena elolvasni a gyári kézikönyvet is...).

Valamelyik opció választása után bejelenik a játék. Ennek a legnagyobb része a játékképernyő, ami a választott helyszínünk egy darabját mutatja. Ezt miniegy ablakot mozgalhatjuk a területen, ha az egérrel valamelyik irányban elhagyjuk a játékképernyőt, akkor az ablak automatikusan ebbe az irányba mozog. A képernyő jobb oldalán látható az ikonok, amellyel a különböző építkezéseket irányíthatjuk (az első két az információs lap és a grafikonok megjelenítésére szolgál). A képernyő felső két sora a parancssor és az üzenetsor.

Parancssor

A parancssor bal oldalán látható a városunk neve, közepén pedig a jelenlegi időpont és az aktuális évben megrendelkezésre álló pénzünk mennyisége. Ha ebbe a sorba mozgatjuk az egérrel és a jobb gombbal clickelünk, ekkor néhány pull down-menu jelenik meg, amelyek az alábbi pontokat tartalmazzák: a menuk jónéhány pontja a billentyűzetről is elérhető egy billentyű - a jobb oldali Amiga nyomva tartása mellett - a lenyomasával. Csek a billentyűket fogjuk felsorolni, ez Amiga billentyűt mindenki automatikusan elisse nozza). FILE file-műveletek. Ha tölteni akarunk, de a jelenlegi játékban mer történi valamilyen módosítás, ekkor a program érdeklődik, hogy elmentse-e azt.

ABOUT A játék copyrighti üzenete.

START NEW CITY, Új játékot kezdhetünk vele a program által generált helyszínen.

PICK SCENARIO A beépített városok (Dullesville, stb.) valamelyikének elkezdése. A 'P'-vel is ugyanez elérhető.

LOAD CITY Egy kimentett állás betöltése. A játékállások a Scenarios directoryban vannak, oda is mentjük őket. Azonos az 'L' megnyomásával.

SAVE CITY A jelenlegi állás kimentése. Azonos az 'S' megnyomásával.

QUIT OUT Kilépés a játékból.

EDIT Ez csak egy pontot tartalmaz, az UNDO-t (azonos a 'Q' megnyomásával). Az UNDO tollr az utolsó lépést, de csak akkor, ha az valamilyen épület építése volt (tehát utat, vasutat, földőzést, stb. NEM!).

OPTIONS különféle automatikus funkciók beállítása, a bekapcsolókat pipa jelzi

AUTO BUDGET Az új évben a program automatikusan a legutóbbi beállított adózás és pénzelosztási paramétereket veszi alapul. Ne kapcsoljuk be!

AUTO BULLDOZER ha bekapcsoli állapotban van, akkor valamilyen építkezésnél a program automatikusan eltüntet azokat a terep akadályokat (erdő, tó, homok, stb.), amelyekkel egyébként bulldózerrel al kellene túntelni. Természetesen ilyenkor levonja a bulldózerhasználatért járó díjat is (egy karakternyi területért 1\$). Természetesen ha a területen valamilyen építmény már áll, akkor az autóbldózer nem él.

AUTO GOTO EVENT A program automatikusan erre a területre áll, amelyikről az úzenésiben megjelenő információ szól. Nagyobb városoknál célszerű kikapcsolva tartani, mert elég idegesítő, ahogy ide-oda ugrik a képernyő.

SOUND ON A hang ki/be kapcsolása. Amúgy sincs sok.

GAME SPEED Az idő telésének gyorsasága. Alapállapotban FAST, de célszerű FASTEST-re állítani. Az idő telésével a felső sorokban lévő dátumon is konstatálhatjuk, ha a tépkőpen vagyunk, akkor mindig nagyon látszanak telni, viszont nagyon gyors, ha a képernyőre bármilyen információ (grafikonok, stb.) hívunk be. Ha az egerelel a szöveget nem mozgathatjuk, akkor az pause-nél talál meg.

POWER BOLTS Ha be van kapcsolva, akkor villogó nyílakat láthatunk azokon az építményeken, amelyek nincsenek bekötve az elektromos hálózatra. Ne kapcsoljuk ki, mert ez fontos információ, egy épület csak akkor "működik", ha al van látva árammal!

DISASTERS különféle nehézségek vérese, az már nem választható, amelyek éppen aktuális (ha nem valamilyen beépített teleppal játszik, akkor mindegyik ki van kapcsolva).

FIRE tűzveszély. Jól képzett tűzoltóállomások rendszerrel védekezhetünk ellene (ld. Hamburg).

FLOODING Árvíz. A város vízparton lévő területére omló a víz (ld. Rio de Janeiro).

TORNADO Tornádó. Remélhetően néhány hazai és tűzveszély után ki tűnik.

AIR DISASTER Levegőszennyezés. Csak ha van nukleáris erőmű — ilyenkor radioaktív sugárzással borítja el a környéket (ld. Boston).

EARTHQUAKE Földremegés. Néhány tűzveszélyes baló (ld. San Francisco).

MONSTER Szörny. A vízórák alján a Godzilla nevű óshulló és tűzveszélyes kísértetében felapossa a város egyik negyedét (ld. Tokyo).

WINDOW Itt a városal kapcsolatos néhány fontos információ kapott helyet.

BUDGET Az adózás és a pénzelosztás szabályozása (azonos a 'M' megnyomásával) a megfelelő felirat mellett nyitlak. Mivel pénzügyi és adózási alapiszerek és a pénzelosztásnak megfelelően működik a rendőrség, tűzoltóság és az utkarbantartók (a fennmaradó összeggel költhetjük újabb építkezésekre), az nagyon fontos! Ha az AUTO BUDGET funkció ki van kapcsolva (és úgy legyen), akkor az új év kezdetén mindig automatikusan megjelenik az a kártya, ahol beállíthatjuk a következő évi vonatkozó paramétereket. A felső sorban a TAX RATE (0-20%) százalékos mutatója, hogy az év végén mennyi adót fogunk beszédelni (ha az év folyamán 6% felett van, akkor az már általában elégedetlenséget és a városból történő elvándorlást szül). A COLLECTED mutatója, hogy az elmúlt évben összesen hány dollár folyt be az adózási, az ennel nagyobb, minél nagyobb a lakosság.) A FIRES POLICE és TRANSIT feliratok mutatják a tűzoltók, a rendőrség és az utkarbantartók költségvetését. Az első oszlopban látható szám jelzi, hogy összesen mennyi igényelnek, a második oszlopban, hogy mennyit fognak kapni, a harmadik oszlop pedig az előző kettőnek a százalékos arányát jelzi (vagyis a hatékonyságukat). Minden egyes tűzoltó- és rendőrellátás rendszerbe állítás + 100\$ jelent a költségvetésükben (ha megadjuk nekik), az utkarbantartók igénye az út- és vasúti hálózat építésével egyenes arányban növekszik (általában az fog a legelőbb kerülni). A TRANSIT-ot és a rendőrséget lehetőleg mindig tartsuk 100%-on, mert nem kielégítő működésük az utak gyors magrongálódását (összefrakadás, forgalmi dugók) illetve a bűnözés növekedését fogják eredményezni (mindkettő elégedetlenséget okoz a lakosságban, emiatt elecsóny vagy negatív népességnövekedés következhet).

Ha nincs kikerülő vagy replerünk és egyik nehézség sincs bekapcsolva, akkor a tűzoltóság költségvetése 0% is lehet, mert tűz csak a nehézségek vagy hajó- illetve repülőgépek leszállása esetén utat ki. A költségvetések módosítása nem az aktuális, hanem a következő évre vonatkozik. A CASH FLOW mutatója az összeget, ami az előző évben belélt adókból az előző évről említi három költségvetésre fordul, a PREV FUNDS pedig az előző évből megmaradt pénzünk — a CURRENT FUNDS a következő évről, vagyis a jelenlegi évben rendelkezésre álló pénzeszköz. A GO WITH THESE FIGURES kártya clickelve visszafelirhatunk a jeterőre (ha időközben új év kezdődik, akkor ez automatikusan is megtörténik, mert a kártyák behívása alatt az idő folyamatosan telik).

Egy hasznos tanács egy kis "programhiba" elképzelt ed egy kis csalásra könnyítse. Ha az AUTO BUDGET ki van kapcsolva, akkor az év elején megjelenő adózási kártyán "holt rokonok" tekinti a program. Ezen ellátunk nullára az adó százaléka (a nép azt hiszi, hogy egész évben nem fog adózni), költsük el az összes pénzünket valamilyen építkezésre, majd a különböző kártyák behívásával fordulunk el az idő decembrisig (vigyél, el ne csúszunk a következő évről). Decembarban hívjuk be az adózási kártyát és állítsuk az adó 20%-ra. Kapcsoljuk ki a kártyát és fordulunk el az idő valamivel az év végéig. Ekkor automatikusan ismét megjelenik az adó, jelezve, hogy az adószedek beszedték a maximális adót — ezonnal vegyük vissza az adó 0%-ra (ezulesség szerint mindig maximális adót szedhetünk be és mégsem fog senki sem elégedetlenkedni az adók miatt).

EVAL Ez egyfajta eredményjelző, ezen láthatjuk az elmúlt évről anyakezünk értékelését (az 'E'vel is behívható). Célszerű minden évben meghazni. Az OPINION felirat alatt látható ezévalakos eredmény, hogy a múlt évről működésünkkel a program mennyire értékelte normálisnak (80% YES meli dicséretes dolog). Alatta látható a lakosság 4 fő problémája (PROBLEMS), amelyekkel roan orvosolni kellene (különben népességnövekedés számíthatunk). A 10% alatt problémák nem kívánnak ezonnal megoldást, ezekkel nem szükséges meg foglalkoznunk. A problémák és kiváltó okok a következők lehetnek:

HOUSING Lakások. Az újonnan épített lakások nincsenek arányban a népességnövekedésével (Hm, ezt mintha már hallottam volna valahol... — CoVoy). Építsunk néhány új lakást.

CRIME Bűnözés. Nem megfelelően kiépített rendőrségi hálózat vagy a rendőrök nem kaptak elegendő pénzt a költségvetésben. Építsünk rendőrséget erre a helyre, ahol magas a bűnözés.

TRAFFIC Közlekedés (általában a belvárosban tapasztalható állapotok vagy — folyó két partján a települt városnál — a kevés híd miatt). Rosszul vagy nem megfelelően kiépített úthálózat vagy a TRANSIT-re nem jutott elég pénz és magrongatódik az út. A probléma megelőzhető, hogy ha minden új épületet úttal veszünk körbe és a vasúti közlekedéssel ugyasán kombináljuk a közúti. Nagyobb városoknál a belvárosban lesznek problémák — itt lakóházaink kevésbé fontos épületek és utat építhetünk a helyükre.

TAXES Nem telzik a népnek a sok adó. Az említett iruktot elképzelve az nem fordulhat elő.

POLLUTION Levegőszennyezés. Túl nagy ipari negyedek okozzák, de nem nagyon kell vele foglalkozni, mert a nép legfeljebb elköltözik a város másik részére (az elnéptelenedett részre pedig lehet utat épületeket telepíteni).

FIRES Tűzveszély. Nincs jól kiépített tűzoltóság vagy nem kaptak pénzt és az egyik városrész éppen eg (csak akkor lehetséges, ha van nehézség bekapcsolva vagy pedig építettünk repülőteret vagy kikötőt).

JOBS Munkalehetőség. Túl kevés a gyár.

A POPULATION felirat alatt látható a város népessége az elmúlt év végén, a MIGRATION a népességnövekedést mutatja (negatív érték természetesen elvándorlást — és kevesebb adóbevételel) — jelenti). A VALUE a teljes város értéket mutatja dollárban (nem ardekes). A CATEGORY a települési besorolást jelzi, amely a lakosság számától következik (VILLAGE 100-2 000 lakos, TOWN község, 2-10 000 lakos, CITY város, 10-50 000 lakos, CAPITAL nagyváros, 50-100 000 lakos, METROPOLIS 100 000 lakos felett).

A GAME LEVEL nál látható, hogy a játék elején milyen nehézségi szintet állítottunk be. Az alsó sorban látható az eredményünk (CURRENT mutatója 0-1 000 között, kezdőben 500), amely az (már) adatok alapján azamat ki a program, a CHANGE jelzi a változást az elmúlt évhez képest.

MAP A városunk kicsinyített képe jelenik meg a képernyőn (megtegyezik az 'M' megnyomásával vagy az ikonok közül a bal alsó sarokban levőnek a választásával). A helyszín képi mutatói alul ikonok választásával információkat kaphatunk a városban uralkodó viszonyokról. A jellemzők mértékének ábrázolásához a város képe mellett szinkódokat használja a program. Az utóbbi három írás egy körrel jelzi, amelyet a bal gómból clickelve mozgathatunk is (így gyorsabban mozgathatunk a területen, mint a jareképernyőt mozgathat). Az ikonok az alábbi információkat mutatják:

CITY FORM A város formáját jelzi.

TRANSIT Az út- és vasúthálózatot mutatja

POPULATION A népesség sűrűségét mutatja a városban

CRIME A bűnözés nagyságát jelzi. Ez természetesen a rendőri ellenőrzéssel függ, de nagyobb mértékű bűnözésre számíthatunk az ipari negyedekben, a kikötőkben és a nagyon sűrűn lakott területeken.

LAND VALUE A föld értéke. A beépített ipari negyedeknek sammi, az énekes területek a vízparton tekvő lakónegyedek és a vizen keresztül épített út és vasút (vagyis a hidak). Nem lényeges információ

FIRE PROTECTION A tűzoltóság hatékonyságát jelzi

POWER GRID Az elektromos hálózatot jelzi, kis fekete tolok mutatja az akai a helyeket, amelyek nem kapnak áramot

ZONES A város zónáit mutatja (zöld lakás, kék: üzleti, sárga: gyár)

TRAFFIC A közlekedés nagyságát jelzi, általában nagyobb a fejlődő területeken és a belvárosban.

POLLUTION A levegőszennyezés mértékét jelzi. Nyilvánvalóan ott a nagy, ahol egymás hegyén-hátán állnak a gyárak

GROWTH RATE A fejlődés mértékét jelzi, az újonnan épített területeken nagy, emiatt nem éri a maximális formát.

POLICE INFLUENCE A rendőri ellenőrzés mértéke, annak a függvénye a bűnözés. Ahhoz, hogy a lakók ne elégedetlenkedjenek a bűnözés miatt, az szukség, hogy a város területén mindenhol legalább piros színt jelezzon a program

GRAPH az ikonok ki/bekapcsolásával grafikonos kijelzési kapunk különböző jellemzők navakedésének uteméről. Sorban: lakás-építés, kereskedelemi fejlődés, ipari fejlődés, bűnözés mértéke, a pénz értékének alakulása (ez ebőlítés függvénye) és a levegőszennyezés mértéke. Behívható 'G'-vel vagy ez ikonmenü jobb alsó ikonjának választásával

Az üzenetsor

A képsíró második sorában látható üzenetsorban jelennek mag azok a problémák, amelyek év közben meitnak tat a vároalekőkben. Ha az **AUTO GOTO EVENT** ba van kapcsolva, akkor a program automatikusan aia a helyre áll, ahol a probléma felmerült (ha ez nem költethő helyhez, akkor a helyszín bal felső sarkába vagy a közepisre áll). Ha az a funkció ki van kapcsolva, akkor az üzenetsor végén látható nyílacske választásával ugorhatunk aia a helyre, ahol az üzenetsorban látható utolsó probléma felmerült. A következő üzeneteket kaphatjuk

A Monster has been sighted Egy szörnyet láttak. Jon Godzilla. Csak akkor, ha Tokyot játszunk vagy a menuban **MONSTER**-t kértünk

A plane has crashed Lezuhant egy repülőgép (az tűzveszt is jelent a környéken). Alakában a repülőterem, az arómia vagy a sűrűn lakott városrészekre szoktak lezuhanni — csak azért, hogy boldog legyen a játékos. Azután lehetséges, hogy repülőteret építettünk

Blackouts reported. Check power map. Áramszünet van a város nagy részén. Az ismertetett felszólítás ellenére sem építettünk új erőművet, be az építkezést lefolytattuk (új logyáztók téptek be). Akkor most már építsunk egyet

Brownout build another Power Plant Áramingadozás van a városban (egyes épületek egy időre áram nélkül maradnak), mert a jelenlegi erőmű(vek) mai nem bír(nak) alegendó energiát szolgáltatni a városnak. Építsunk új erőművet

Citizens are upset. Tax rate is too high. Fellezadtak a városlakók, mert két egymást követő évben is 10% felett volt az adóssáv. Az amittatt tiukkel ez nem fordulhat elő

Citizens demand a Fire Department A városlakók tűzoltóságot szeretnének. Ha tudjuk, hogy egyelőre nem tehet tűz, nem fontos ügye-lembe venni

Citizens demand a Police Department A városlakók randórsággal szeretnének. Nagyon nagy valamelyik részén a bűnözés, miatt nincs a környéken rendőrség

Commerce requires an Airport A kereskedelem most már egy repülőter megépítését kívánja. Megtisztelően fejlett és elegendő számú üzleti épület esetén kb. a 70 000-es lakosság utérése után kapunk ilyen kívánságot

Crime is very high Nagyon magas a bűnözés. Nem kapott pénzt a randórság vagy nagyon rosszul van kiépítve

Explosion detected Robbanás történt. Gyárak szöktak ilyen tenni, általában valamilyen természeti katasztrólalól kiloyelag vagy ha tűzveszt tombol a környéken. A loobbanas után még nagyobb tűzveszt csinálnak

Fire departments need funding A tűzoltók pénzt kunyarálnak. Csak akkor, miután mai van tűzoltóeg és nam abunk nekik pénz

Flood reported Árízet jelenlelele, valamelyik vízparti területen betört a víz. Csak ha Rio-ban játszunk vagy a menuban kértük

Frequent traffic jams reported Jo kis forgalmi dugók vannak a városban. Rosszul van kiépítve a közlekedési rendszer vagy nam kapott pénzt: a **TRANSIT** és megfontolódtak az utak. Előfordulhat nagyon gyorsan fejlődő részén is

Heavy traffic reported Ugyanaz, mint az előbbi, csak lakozott farmedben. Nagyon nagy város belvárosában vagy túl kavás hid miatt fordulhat elő

Inadequate rail system Rosszul kiépített vasúti rendszer. Sokszoros "Heavy traffic" üzenet után jut eire az elmes kövekeztetésre a program. Sürgősen olyan vasúti tenbezeret kell kapítani, amelyik kissa leveszt a terhet a közúti közlekedésről

Major earthquake reported Földrengés történt. Lesz egy kis tűzveszt is. Csak ha San Francisco-ban játszunk vagy a menuból kértük

Mora commercial zones needed A játék elején, több üzleti épület építése szukséges

Mora industrial zones needed A játék elején, több gyári épület építése szukséges

Mora residential zones needed A játék elején, több lakóépület építése szukséges

Police department need funding A bűnözéshez kevés pénz kapott a randórság

Population reaches . A népesség elérte a 2-10-20-50-100 ezret. Így jelzi a program, hogy a település magasabb kategóriába kerül

Residents demand a Stadium Fapályai akarnak a lakók. Ha már nagyon ragola kerik, akkor apítsunk nekik egyet, mert asettlag visszateshet a népessé

Roads deteriorating, due to lack of funds Nam kapott pénzt a **TRANSIT** és elkezdlek tonkremenni az utak

Shipwreck reported Hajótörés történt. Csak azután kerjük, hogy kikötőt építettünk. Jobb esetben a hajó csak valamelyik hid egy darab-ját viszt el, rosszabb esetben behejozik a városba a marhajo, as ott tűzveszt csinál. Ez előbbi természetesen minbig ott, ahol a levegőgyengébb (vagy nincel a tűzoltóság hatékonysága)

Tornado reported Tornádó jelentettak. Csak akkor, ha a menuból kerjük

Ikonok

Mint eddig látható volt, a jenek teljesen ikonvezérlés — így van az az építkezéseknél is. Az ikonmenuban választhatjuk ki, hogy milyen új épületet akarunk létrehozni (az aktuálisat zöld szín mutatja). Természetesen csak azok az építkezések választhatóak, amelyekre elegendő pénzünk van — az annél drágábbakat jelző ikonokat a program "beszinezi". Bármilyen építkezéshez a bal gambia kell clickelnünk a jobban a bulloozer van. Az agér pozícióban mindig egy kerat mutatja, hogy az aktuális építménynek mekkora helyre van szukséga. Nam apíthatunk egymásra több építményt (kivétel: utat vasúti és farbitve vagy barmit villanyvezeték) vagy — épület esetében — nam löghet beia a vízbe. Ilyen loszt próbalkázásakat a program kgyeimen kívül hagyja és villant egyet a képernyőn. Ha az **AUTO BULLDOZER** nincs bekapcsolva, akkor a szárazföldi építkezéseknél előbb a bullobozást al kell lakalitanunk az akadályokat (erőromok, etc.). Építhető a vizen keresztül ut, vasút ("hibak"), de ezek pontosan oiszor annyiba kerülnek, mint a szárazföldön. Az ikonmenü felenti részén látható az aktuális ikon megnavazása és az, hogy egy darab mennyibe kerül. Nazzuk soiban az ikonok jelentéseit

BULLDOZER Egyszeri használata 1 dollárba kerül, egy karakternyi helyen lebontja azt a részt, ahova az agérral mutatunk. Nagyonbb épületek azonnal labonthatók vale, ha a közepükia mutatunk vele (természetesen ilyenkor is ki kell fizatni az agész terület bontásáért járó bíjalt). Két esetben vasszuk nagy haeznet: ha az ipari negyed mellett elnepleianabik egy lakohaz, ekkor bontjuk le vela az építünk a helyére egy ulezhazat, ha valahol tűz út ki a városban, akkor az égő rész(ek) mellett ezonnal pucolunk le mindent, hogy a tűz nehogy lovablelejeban (persze ha az adott helyen a tűzoltók hatékonysága magas, akkor az nem szukség szerű)

ROADS Utépítés egy keraktarnyi helyen, egy darab 10 dollárba kerül. Újonnan liszuzott épületeket tehát leg teljesen vegyük ki a körbe útalt, de a lakónegyedek fellalenuit. Az utépítés vizen 50 dollárba kerül, de a vizen nam tudunk hanyatt építeni (egy színtel magasabbra kerül az út). A hidak naha liszinylnak — nam kell megépíteni, csak utat engednek a hajónak (akkor is, ha nincs hajó). A közúti és vasúti hálózat hasszanak aranyában novekszik a **TRANSIT** szukséges költségvetése

LIGHT RAIL. Vasúti sín egy karakternyi helyen, egy darab 20\$ (vizen át 100). A közlekedési problémákat elkerülendő, már a városépítés kezdetén kombináljuk össze a vasúti építést a közúttal, ha későbbi telepítési kapzselünk el, akkor legutóbb minden harmadik épület sorban lévő épületek oldalát eljuttatva húzódjon vasútvonal. A vasúti közlekedés csak azokra az épületekre érvényes, ehova be van vezetve vagy emelvények oldalával párhuzamosan halad és átnití ezí. A vasút kihasználható a közúttal és a villanyvezetékkel, de nem építhetünk sinit oda, ahol valamelyik kanyarodik (az tördíve íg igaz). Ha már elég hosszú sínperünk van, akkor nemsokára megindul rajta egy kis mozdony is (a kicsinyített lérképen egy R betű jelzi).

POWER LINES. Villanyvezeték egy karakternyi helyen, egy darab 5 dollárba kerül. Az előműről el kell vezetnünk az áramot az egyik áprülethez, majd a továbbiakban építendő épületekhez egy már bekötött épülethez kell kapcsolnunk egy villanyvezetékkel. Nem szükséges villanydórt, ha ez új áprület közvetlenül egy már bekötött másik oldalához csatlakozik. Ha egy áprület nemes bekötve az elektromos hálózatra, akkor nem is üzemel! (A lékas náha, de ez sosem fog maximumra fejlődni). A bekötés után legalább egy hónapnak át is kell telnie ehhoz, hogy az áprület üzemelni kezdjen.

PARKS. Parkosítás egy karakternyi helyen, a 10\$. A megadott helyen árdó vagy szökőkút keletkezik – tulajdonképpen nincs sok helyre, de ez emberek szívesebben kólioznak be az ipari negyed mellett olyan áprületbe, amely mellett park is van. Egy nagyobb parkos terület kis mártákban csökkenhet a legszennyezés is. Figyelem: az AUTO BULLDOZER nem bontja le az általunk parkosított részt, ha egy ilyen helyre mégis inkább építeni akarunk, ekkor előbb külön bulldózerrel kell használnunk.

RESIDENTIAL. Lakóház 3x3 karakternyi helyen, darabonként 100 dollárért. Mielőtt elkezdzenünk játszani hívjuk be a lemezen található ZONE EVOLUTION CHART nevű onallőn tollható programot, abban egy képernyőn megvizsgálhatjuk a különböző típusú lakóházakat, és ipari épületek fejlődési szintjének megfelelő előkelet illeszkedésén és valamelyik épület elért e maximális fejlettségét, ekkor nem fejlődik tovább. A lakóházat felállítanul vagyuk körös utiendszeittel. Az emberek nagyon szeretik a közvetlen vízparton lévő lakóházakban élni, ezekben kólioznak be a leggyorsabban és ezek fejlődnek a legnagyobb mártákban. További kedvelt hely a bal-veiros (az ápruló város elméleti központi) illetve ezek e helyek, amelyek parkosítva vannak. Néha lékasok helyett a népünk táplálomai vagy kólihezal épít e lakónegyedből – ez nem baj, de he e belvárosi közlekedés botrányos helyzete úgy kivenje, akkor nyugodt szívvel bontjuk le őket a bulldózerrel és építünk a helyükre utat. Néha előfordul, hogy már lekött épület alnapitelanedik. Ennek két oka lehet: e legszennyezés az ipari rész szomszedsága miatt vagy a túl nagy bűnözés. Sebaj, e lakók majd átkólioznak egy másik helyre – bontjuk le ez ilyen épületeket és tegyük e helyre utat vagy üzleti épületeket.

COMMERCIAL. Kereskedelmi-üzleti áprület 3x3 karakternyi méretein, 100\$-bó flyat szinten mindenhol építhetünk, nagyon komálják e nepek és a jó kereskedelmi előmozdíja e városba történő bevándorlást is. Célászú az ipari részt vagy két környi ilyen üzleti-áprülettel elválasztani a lakónegyedektől, hogy e bűz közvetlen szomszedsága ne zavarja a lakósságot (gyereket is az utat: ez ipari áprület). A lakónegyedekbe is áprítunk ilyen épületeket, 6-7 lakóáprulatra mindig jusszon egy üzleti. Felállítanul telepítsünk még üzleti áprületeket e kikötők és a áprületek mellet.

INDUSTRIAL. Gyár 3x3 karakternyi helyen, darabonként 100 dollárért. Itt dolgozik a lakosság és ez szennyezi a levegőt. Elsőfőleg ne legyünk 15-20 gyárral többit egy lakásra – márt e legszennyezésen kívül – ez ártag nagy galibét okoz a közlekedésben. Áppenkor a város áttelénas pontján kezdünk el egy új ipari negyedet építeni, az esáleg megoldhatja a belváros közlekedési nehézségeit (a város egyik fala az egyik, e másik fele pedig e másik ipari területen dolgozik). A lakosság nem nagyon szereti a gyárak közvetlen szomszedságában lakni e bűz miatt. Az ipari részeken sűrűbben kell telepítenünk a randóságakat, márt itt az állagossátl mindig nagyobb bűnözésia szemíthetünk. Ja e gyárak jó szokása, hogy néha felbómbannak, ha valamilyen katasztrófa miatt előállított tűzveszt eléri őket. (még nagyobb tűzveszt lesz balóte).

FIRE DEPARTMENT. Tűzoltóság ugyanekkora mint az eddigi épületek, 1 000 dollárba kerül (ezonkívül minden egyes darab 100 dollárrel novell e tűzoltók költségvetését). He tudjuk, hogy nem lehet tűz, ekkor nem fontos áprítanunk, de he márt van kikötők vagy áprületek, ekkor célszerű elkezdni áprítgálni őket. A feladatok valamelyikével játszva elsősorban a tűzoltóságot kell fejleszteni, márt e természetű katasztrófák általában tűzvesztel is járnak. Az új tűzoltóság halála ez áram bevezetése után kb. 3 hónappal fog jelentkezni. Ha tűz ut ki lehetett, ekkor a tűz előlőésának gyorsasága ennek e függvénye, hogy milyen az adott területen e tűzoltók hatékonyasága (de minimum 2 hónap). Gyerebb hatékonyaságnál célszerű e tűz környékét a bulldózerrel teljesen felakartítani, hogy e tűz ne terjedjen tovább.

POLICE DEPARTMENT. Rendőrség szinten 1 000 dollárért (+100\$ e költségvetésükben). Elsőfőlegesen fontos ez építéauk, márt a magas bűnözés csökkenti e városba történő bevándorlást e költségvetésük is legyen mindig 100%. Egy metropoliszhoz legalább 16-18 rendőrség szükséges. Kb. ekkor telepítetünk jól őket, ha egy teljesen beépített, egy képernyőnyi helyen legalább kétfőtt látunk belőlük (de az ismerható e kicsinyített lérképen színein is – a város területén mindenhol legalább pörös). A bűnözés e áprűn lakott helyeken ipari negyedekben és e kikötők környékén lesz magas. Egy új rendőrség az áram bevezetése után 3 hónappal kezd el működni.

POWER PLANT. Erőmű 4x4-as helyen, darabja 3 000\$. Választás után ki kell választanunk, hogy nukleáris (NUCLEAR) vagy szenes-áprület (COAL PLANT) akarunk-e építeni. Természetesen nukleáris választunk, márt annak e kapacitása sokszorosos egy szenes-áprületnek. He új várost építünk, ekkor az legyen e legelső áprület (és lehetőleg ne e tervezett város kálós közepén). márt ez fogja az áramot szolgáltatni a városnak. Egy nukleáris erőmű kb. egy 50 000 lakosszámú várost visz mag el, ezután az üzenet sorban nemsokára jelzi a program, hogy új erőműre van szükség. Ha nem áprítunk újat, de a fogyasztók növelesét tovább folytatjuk, akkor előbb-utóbb áramingadozás áll be egyes áprületeken, majd az áram nagyobb részeken is teljesen kimeled (eredmény: nagy átvándorlás). Egy nukleáris erőmű építése után két szenes-áprület építhetünk és csak ázulen lehet megint nukleárisat. Célszerű ez első ipari negyedet is ez erőmű közetében kiegészíteni, hogy ne kelljen az áramot túl messzire vezetnünk.

STADIUM. Futballstadion 5x3 karakternyi területen, 3 000\$ darabja. A lakosság márt kb. e 15 000 fő eláttelenél kárni kezd – nem túl fontos az áprítése, de he ossza tudjuk spórolni rá e pénzt, ekkor nem jön loszál. Tok jó, macce is van benne.

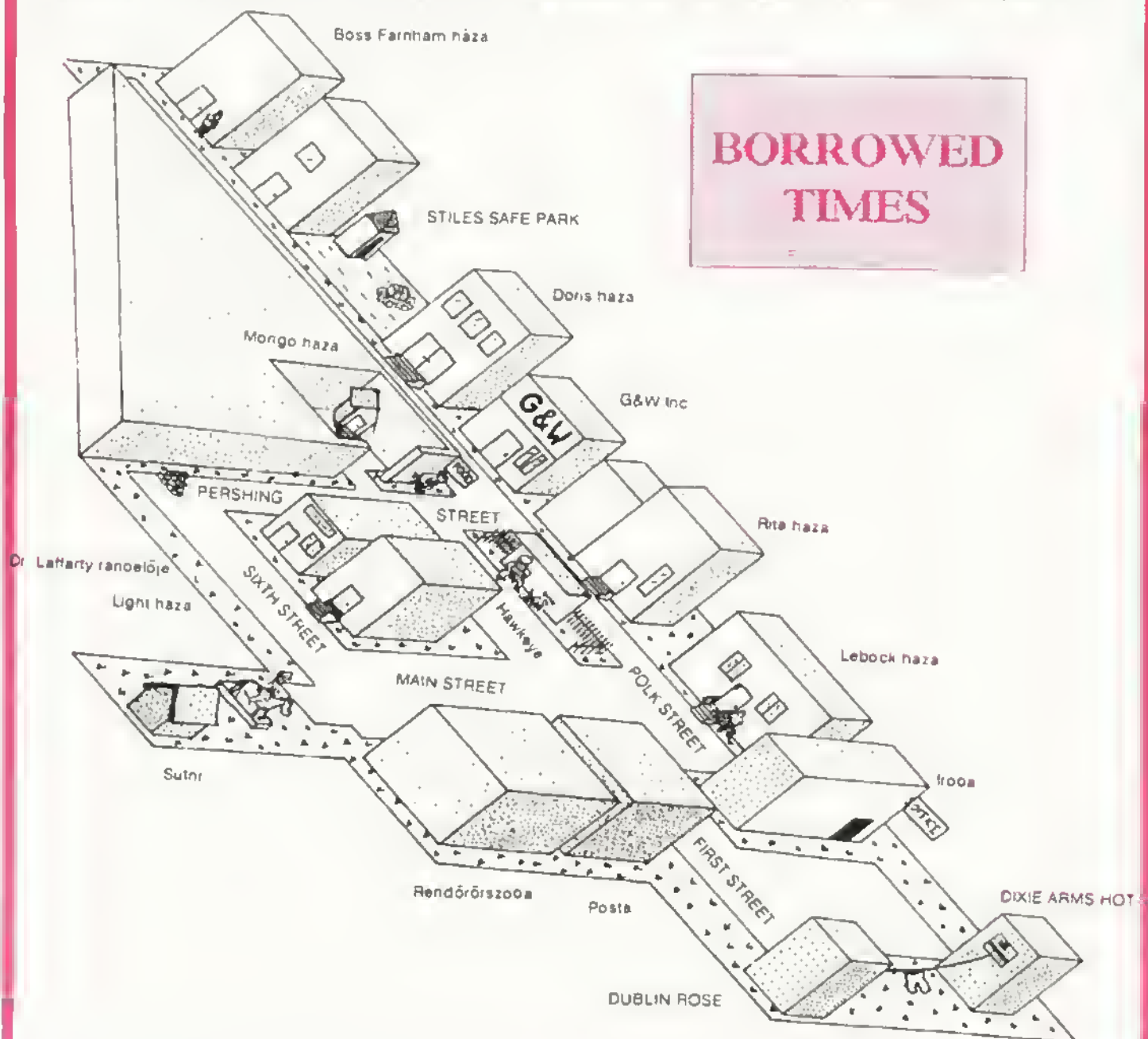
AIRPORT. Repülőtér egy 6x6-os területen, 10 000 dollárért (kissé óragé, legelább 3-4 évi spórolás kell hozzá). Ha a kereskedelmi áprületek megfelelő számban építetünk meg, ekkor kb. 70 000 fő lakosság előlése körül meitál először az igény is. Építése után nemsokára lepkadni kezd egy áprüldőgép és egy helikopter (e kicsinyített lérképen A és H betű jelzi őket). Az utóbbi csak megfigyeltő lesz, ő fogja jelenteni, hogy hol nehezes a városban e közlekedés. Ha repülőtér építetünk, ekkor gyors utemben kezdjük el fejleszteni a tűzoltóságot is, márt 2-3 evanként egy-egy gép ázulan és tűzveszt okoz e városban. Az első állatában a repülőtérre ezokott ázuhenni, tehát mellet felállítanul tegyük egyet. A fállig leegott repülőtér is használható, ha még megvannak e kifutópályák (szóval nehogy lebontjuk e bulldózerrel, márt tucssbe megy a tizeztünk – márt elottják e mellett a lévő tűzoltók). A repülőtér mellet telepítsünk számos üzleti áprületeket (gyorsan a maximumra fejlődnek) és lehetőleg rendőrséget is.

SEA PORT. Kikötő 5x5-os területen, pórtom 5 000 dollárért. Talán mindenkinek elkerül magától is kitalálni, hogy vízpartre kell telepítenünk... Jót lesz az üzleti eleink, viszont nagyobb bűnözésia is számíthatunk (tehát mellet egy rendőrség is kellana). Miutan van kikötő, egy hajó kezd al mészalni e vízen (a kicsinyített lérképen S betű jelzi). Márt említettük, hogy a hajó néha katasztrófát okoz márt behajozik a városba (vagy elviszi valamelyik hidunk egy darabját), tehát nem ért e tűzoltóságot is fejleszteni. Az első két ikonnal a kicsinyített lérképet és e grafikonokat hívhatjuk be – márt volt náluk ázó korábban.

Ez lett volna a SIM CITY leírása. Természetesen nem lehet részletes megoldást adni hozzá, hiszan minden egyes játék más lérképen és máshogyan zajlik – persze az eddiglábban adott tippeket nem árt megszívlelni. A fő cél ez, hogy minél nagyobb várost hozzunk létre, e határ csak e csillagos és írtetve esetünkben a lérképe széle... Gyakorlatilag a játéknak nincs is vége soha, kivéve azt az esetet, ha találattel játszunk és elrontjuk.

A játék ugyan abszolút nem lűnik ki sem a grafikkával, sem a hanggal és e zenével az Amiga-játékok közül (sőt az utóbbi kettőből szinte semmi nincs) szóval eki nagy látványosságra vagyuk, ez inkább ba se lőisse. Vízioni eki szítteli órákig tolni ezt egyát e masinára előtt, ez bizonyára kellemesen fog szórakozni vele. Áprópo nemrégiben megjelent a C-64-verzió is, amely néhány részletiben eltér az Amigától – lehet, hogy szánunk majd e egy-két szót velehet. OK Intogramas, ilyen mag jöhet (és természetesen szíttetelvel éljük e ZX-81-verzió is!).

dokodott a szorekoztatasunkrol. Ha e helyunkon maradnank, akkor a fickok felonenak bennunket — ha megprobalnank aszak felé elszaledni, akkor viszont a fasorokan megbuvó "árnyaknak" nyujtanank könnyü zsakmenyt (visszamenetunk az irodánkba is, de onnan soha nem jutunk ki: a városba — a gengszterek pedig nam tagitanak.) Az egyetlen olog, amit tehetunk, hogy oeszaladunk a szemkozt aiton e Dixie Arms Hotel-be (RUN E). A gengszterek szoroson a sarkunkban vannak. A hotelben egy ajtó vezet ászekre, de ha egyből azon akarnank kironanni, akkor golyokat kapnank a hátunkba — keressunk tehát előbb feőszeket a kerösszek mögött (GO CHAIR). A feőszek elég jónak tünik, de itt is sűrűn repkednek korulottunk a golyok. Innen már épségben elérhetük az ajtót (RUN N). Egy lépcsőházba kerultunk, ahol egy lépcső vezet fel felé. Minőenekelőtt reteszeltük be magunk mögött az ajtót (LOCK DOOR) és rohanjunk fel a lépcsőn (U), mert az uldozők már dongetik is. Egy uras szobába kerultunk, ahonnan nem vezet másféle kijárat — az uldozők pedig napsókera betorik az ajlot oadonn és már jönnek is fel a lépcsőn — de heppi! — egy ablak. Sajnos zárva van és kinyitni sem tudjuk, mert a retasza teljesen beirozsoasodott. Secaj — betorjuk (BREAK WINDOW). Egy uvegcserep marad a folón, amit szápen felvesszünk (TAKE GLASS) aztan usgyi kitele az oblakon (CLIMB OUT WINDOW). Egy párkányon állunk a magasban, de egy szárítókotát is feszül a szomszéd ház és a párkány között. Másszunk rá a kotele (CLIMB CABLE). Sajnos már ez uldozőink is ott függeszkeőnek utánunk a kotelén, szóval kénytelenek leszünk elvágni a kotelet az uvegcsereppel (USE GLASS). Mi szápen átlendulunk a másik párkányra, az uldozők pedig vissza a hotelbe — egyelőre megszabeculunk tőlük. Ha megprobalnank lemaszni, a program kedvasen érdektődne, hogy vajon Spiderman-nek képzeljük-e magunket, szóval inkább itt is az ajlotól valasszuk a bahatos aszkozenek (CLIMB WINDOW). A Dublin Rose baiba kerultunk, ahol rogtan Mavis, a tulajdonosnő fogad bennunket izgatottan és közli velünk, hogy hollotte, emint Boss Farnham azt mondta e volt feleségünknek. Ritának és Fred Mongonak, hogy sosem fogjuk befeljezni a nyomozásunkat. Még folytatna, de egy sötet serokból felhangzó zaj elnyomja a szavát és ő kiszalad az ajton. Így ksződök tehát a játék, de izgalmakban a későbbi nyomozás során sam fogunk szűkölködni (Ritát efraboliék, minket pedig hol fejbaesapnak, hol aterrel elkaroltanak — és így tovább.) A követkző azamunkban folytatjuk a nyomozás ismerterését — addig is itt van egy térkép, hogy ne kelljen vete senkinek sem szórakozni (egyes epuleteken több szoba is található, amit kicsit nehéz volna jelötnünk.)



Különféle programjaink manuáinak vagy akár grafikus képernyőket is tartalmazó kalandjatakok elkészítésénél gyakran szükségünk lehet ablakok használatára. A számítástechnikában "ablak"-nek nevezik a képernyő teljesen önállóan kezelt, a képernyő többi részétől elkülönített területét. Az alábbi programban az ablakok kezelésére mutatunk be egy példát. A program BASIC-ből használható. Definiálhatunk banna két leírólagas utasítást, amelyeknek hatására az ablak tartalmát elmenthetjük illetve visszatölthetjük. A rutin működéséhez szükséges hogy BASIC-ből megadjuk az elmentendő képernyő rész paramétereit, pl. DIM A\$(10,10); WSAVE A\$(0,0),5,5; WLOAD A\$(0,0),0,0 hatására a program elmenti a memóriába a képernyő 5,5 pozíciójától kezdődően a DIM paraméter által meghatározott (esetünkben 11x11) területű ablakot, majd visszatölti a képernyő bal felső sarkába. (Megjegyzendő, hogy a programunkban ez az ablakot karakteresen, nem grafikusán kezeljük!) A listát nem kommenteztük be, inkább nagy vonalakban meggye-razzuk a működését. Az új felhasználói szavak számára szükséges vektorok átirása (030C-030D felhasználói szó lokalizálása, 030E-030F felhasználói szó datokanizálása, 0310-0311 felhasználói token vagrenálása). A 701F-704E területen helyezkedik el gyakorlatilag a főprogram, amirentartalmaz az ablak loltására illetve mentására definált új szavakat, illetve végrehajtja az új szóhoz tartozó szubrutint. A 704F-705D területen van karakteresen leírva a két új felhasználói szó (mr a WSAVE-el és a WLOAD-el használjuk, de az szabadon áldel-málható). Az utolsó karakter shiftelve! A 705E-7132 területen található az ablak almenítését, 7133-71DE pedig az ablak visszatöltését végző rutin. Ezek magukban foglalják azt az ellenőrzést is, hogy az ablak nem lóg-e ki a képernyőről (ellenkező esetben a program hibauzenettel áll). A két szubrutinban az alábbi, rendszer által biztosított rutinokat használtuk fel: tombelem megkérésése (96A5, a 47-48 címenek visszaadja a kérésett tomb aktuális elemének kezdőcímét), vasszó ellenőrzése a szintaktikához (9491), 1 byte-os érték beolvasása az X regiszterbe (9D84), hibauzenet megjelenítése (991C).

```

7000 A9 1F LOA ($1F)
7002 B0 0C 03 STA $030C
7005 A9 70 LDA $70
7007 B0 00 03 STA $030D
700A A9 33 LDA $33
700C B0 0E 03 STA $030E
700F A9 70 LDA $70
7011 A9 3F LDA $3F
7013 B0 0F 03 STA $030F
7016 A9 70 LDA $70
7018 B0 11 03 STA $0310
701A A9 70 LDA $70
701C B0 11 03 STA $0311
701E A9 60 RTS
7020 A9 48 PHA
7022 A9 4F LOA $4F
7024 A9 07 8A JSR $8A07
7027 A9 68 PLA
7029 A9 06 BCC $7030
702B A9 08 LOA $08
702D A9 48 PHA
702F A9 4C D6 89 JMP $8906
7031 A9 6C 89 JMP $896C
7033 A9 4A TAX
7035 A9 49 STY $49
7037 A9 70 LOY $70
7039 A9 23 STY $23
703B A9 4F LOY $4F
703D A9 9C 8B JMP $8B9C
703F A9 38 SEC
7041 A9 80 SBC $80
7043 A9 0A ASL
7045 A9 5B 70 LDA $705B.Y
7047 A9 5A 70 LDA $705A.Y
7049 A9 73 04 JMP $0473
704B A9 53 41 56 C5
704D A9 4C 4F 41 C4 00
704F A9 50 70
7051 A9 50 70
7053 A9 50 70
7055 A9 50 70
7057 A9 50 70
7059 A9 50 70
705B A9 50 70
705D A9 50 70
705F A9 50 70
7061 A9 50 70
7063 A9 50 70
7065 A9 50 70
7067 A9 50 70
7069 A9 50 70
706B A9 50 70
706D A9 50 70
706F A9 50 70
7071 A9 50 70
7073 A9 50 70
7075 A9 50 70
7077 A9 50 70
7079 A9 50 70
707B A9 50 70
707D A9 50 70
707F A9 50 70
7081 A9 50 70
7083 A9 50 70
7085 A9 50 70
7087 A9 50 70
7089 A9 50 70
708B A9 50 70
708D A9 50 70
708F A9 50 70
7091 A9 50 70
7093 A9 50 70
7095 A9 50 70
7097 A9 50 70
7099 A9 50 70
709B A9 50 70
709D A9 50 70
709F A9 50 70
70A1 A9 50 70
70A3 A9 50 70
70A5 A9 50 70
70A7 A9 50 70
70A9 A9 50 70
70AB A9 50 70
70AD A9 50 70
70AF A9 50 70
70B1 A9 50 70
70B3 A9 50 70
70B5 A9 50 70
70B7 A9 50 70
70B9 A9 50 70
70BB A9 50 70
70BD A9 50 70
70BF A9 50 70
70C1 A9 50 70
70C3 A9 50 70
70C5 A9 50 70
70C7 A9 50 70
70C9 A9 50 70
70CB A9 50 70
70CD A9 50 70
70CF A9 50 70
70D1 A9 50 70
70D3 A9 50 70
70D5 A9 50 70
70D7 A9 50 70
70D9 A9 50 70
70DB A9 50 70
70DD A9 50 70
70DF A9 50 70
70E1 A9 50 70
70E3 A9 50 70
70E5 A9 50 70
70E7 A9 50 70
70E9 A9 50 70
70EB A9 50 70
70ED A9 50 70
70EF A9 50 70
70F1 A9 50 70
70F3 A9 50 70
70F5 A9 50 70
70F7 A9 50 70
70F9 A9 50 70
70FB A9 50 70
70FD A9 50 70
70FF A9 50 70
7101 A9 50 70
7103 A9 50 70
7105 A9 50 70
7107 A9 50 70
7109 A9 50 70
710B A9 50 70
710D A9 50 70
710F A9 50 70
7111 A9 50 70
7113 A9 50 70
7115 A9 50 70
7117 A9 50 70
7119 A9 50 70
711B A9 50 70
711D A9 50 70
711F A9 50 70
7121 A9 50 70
7123 A9 50 70
7125 A9 50 70
7127 A9 50 70
7129 A9 50 70
712B A9 50 70
712D A9 50 70
712F A9 50 70
7131 A9 50 70
7133 A9 50 70
7135 A9 50 70
7137 A9 50 70
7139 A9 50 70
713B A9 50 70
713D A9 50 70
713F A9 50 70
7141 A9 50 70
7143 A9 50 70
7145 A9 50 70
7147 A9 50 70
7149 A9 50 70
714B A9 50 70
714D A9 50 70
714F A9 50 70
7151 A9 50 70
7153 A9 50 70
7155 A9 50 70
7157 A9 50 70
7159 A9 50 70
715B A9 50 70
715D A9 50 70
715F A9 50 70
7161 A9 50 70
7163 A9 50 70
7165 A9 50 70
7167 A9 50 70
7169 A9 50 70
716B A9 50 70
716D A9 50 70
716F A9 50 70
7171 A9 50 70
7173 A9 50 70
7175 A9 50 70
7177 A9 50 70
7179 A9 50 70
717B A9 50 70
717D A9 50 70
717F A9 50 70
7181 A9 50 70
7183 A9 50 70
7185 A9 50 70
7187 A9 50 70
7189 A9 50 70
718B A9 50 70
718D A9 50 70
718F A9 50 70
7191 A9 50 70
7193 A9 50 70
7195 A9 50 70
7197 A9 50 70
7199 A9 50 70
719B A9 50 70
719D A9 50 70
719F A9 50 70
71A1 A9 50 70
71A3 A9 50 70
71A5 A9 50 70
71A7 A9 50 70
71A9 A9 50 70
71AB A9 50 70
71AD A9 50 70
71AF A9 50 70
71B1 A9 50 70
71B3 A9 50 70
71B5 A9 50 70
71B7 A9 50 70
71B9 A9 50 70
71BB A9 50 70
71BD A9 50 70
71BF A9 50 70
71C1 A9 50 70
71C3 A9 50 70
71C5 A9 50 70
71C7 A9 50 70
71C9 A9 50 70
71CB A9 50 70
71CD A9 50 70
71CF A9 50 70
71D1 A9 50 70
71D3 A9 50 70
71D5 A9 50 70
71D7 A9 50 70
71D9 A9 50 70
71DB A9 50 70
71DD A9 50 70
71DF A9 50 70
71E1 A9 50 70
71E3 A9 50 70
71E5 A9 50 70
71E7 A9 50 70
71E9 A9 50 70
71EB A9 50 70
71ED A9 50 70
71EF A9 50 70
71F1 A9 50 70
71F3 A9 50 70
71F5 A9 50 70
71F7 A9 50 70
71F9 A9 50 70
71FB A9 50 70
71FD A9 50 70
71FF A9 50 70
7201 A9 50 70
7203 A9 50 70
7205 A9 50 70
7207 A9 50 70
7209 A9 50 70
720B A9 50 70
720D A9 50 70
720F A9 50 70
7211 A9 50 70
7213 A9 50 70
7215 A9 50 70
7217 A9 50 70
7219 A9 50 70
721B A9 50 70
721D A9 50 70
721F A9 50 70
7221 A9 50 70
7223 A9 50 70
7225 A9 50 70
7227 A9 50 70
7229 A9 50 70
722B A9 50 70
722D A9 50 70
722F A9 50 70
7231 A9 50 70
7233 A9 50 70
7235 A9 50 70
7237 A9 50 70
7239 A9 50 70
723B A9 50 70
723D A9 50 70
723F A9 50 70
7241 A9 50 70
7243 A9 50 70
7245 A9 50 70
7247 A9 50 70
7249 A9 50 70
724B A9 50 70
724D A9 50 70
724F A9 50 70
7251 A9 50 70
7253 A9 50 70
7255 A9 50 70
7257 A9 50 70
7259 A9 50 70
725B A9 50 70
725D A9 50 70
725F A9 50 70
7261 A9 50 70
7263 A9 50 70
7265 A9 50 70
7267 A9 50 70
7269 A9 50 70
726B A9 50 70
726D A9 50 70
726F A9 50 70
7271 A9 50 70
7273 A9 50 70
7275 A9 50 70
7277 A9 50 70
7279 A9 50 70
727B A9 50 70
727D A9 50 70
727F A9 50 70
7281 A9 50 70
7283 A9 50 70
7285 A9 50 70
7287 A9 50 70
7289 A9 50 70
728B A9 50 70
728D A9 50 70
728F A9 50 70
7291 A9 50 70
7293 A9 50 70
7295 A9 50 70
7297 A9 50 70
7299 A9 50 70
729B A9 50 70
729D A9 50 70
729F A9 50 70
72A1 A9 50 70
72A3 A9 50 70
72A5 A9 50 70
72A7 A9 50 70
72A9 A9 50 70
72AB A9 50 70
72AD A9 50 70
72AF A9 50 70
72B1 A9 50 70
72B3 A9 50 70
72B5 A9 50 70
72B7 A9 50 70
72B9 A9 50 70
72BB A9 50 70
72BD A9 50 70
72BF A9 50 70
72C1 A9 50 70
72C3 A9 50 70
72C5 A9 50 70
72C7 A9 50 70
72C9 A9 50 70
72CB A9 50 70
72CD A9 50 70
72CF A9 50 70
72D1 A9 50 70
72D3 A9 50 70
72D5 A9 50 70
72D7 A9 50 70
72D9 A9 50 70
72DB A9 50 70
72DD A9 50 70
72DF A9 50 70
72E1 A9 50 70
72E3 A9 50 70
72E5 A9 50 70
72E7 A9 50 70
72E9 A9 50 70
72EB A9 50 70
72ED A9 50 70
72EF A9 50 70
72F1 A9 50 70
72F3 A9 50 70
72F5 A9 50 70
72F7 A9 50 70
72F9 A9 50 70
72FB A9 50 70
72FD A9 50 70
72FF A9 50 70
7301 A9 50 70
7303 A9 50 70
7305 A9 50 70
7307 A9 50 70
7309 A9 50 70
730B A9 50 70
730D A9 50 70
730F A9 50 70
7311 A9 50 70
7313 A9 50 70
7315 A9 50 70
7317 A9 50 70
7319 A9 50 70
731B A9 50 70
731D A9 50 70
731F A9 50 70
7321 A9 50 70
7323 A9 50 70
7325 A9 50 70
7327 A9 50 70
7329 A9 50 70
732B A9 50 70
732D A9 50 70
732F A9 50 70
7331 A9 50 70
7333 A9 50 70
7335 A9 50 70
7337 A9 50 70
7339 A9 50 70
733B A9 50 70
733D A9 50 70
733F A9 50 70
7341 A9 50 70
7343 A9 50 70
7345 A9 50 70
7347 A9 50 70
7349 A9 50 70
734B A9 50 70
734D A9 50 70
734F A9 50 70
7351 A9 50 70
7353 A9 50 70
7355 A9 50 70
7357 A9 50 70
7359 A9 50 70
735B A9 50 70
735D A9 50 70
735F A9 50 70
7361 A9 50 70
7363 A9 50 70
7365 A9 50 70
7367 A9 50 70
7369 A9 50 70
736B A9 50 70
736D A9 50 70
736F A9 50 70
7371 A9 50 70
7373 A9 50 70
7375 A9 50 70
7377 A9 50 70
7379 A9 50 70
737B A9 50 70
737D A9 50 70
737F A9 50 70
7381 A9 50 70
7383 A9 50 70
7385 A9 50 70
7387 A9 50 70
7389 A9 50 70
738B A9 50 70
738D A9 50 70
738F A9 50 70
7391 A9 50 70
7393 A9 50 70
7395 A9 50 70
7397 A9 50 70
7399 A9 50 70
739B A9 50 70
739D A9 50 70
739F A9 50 70
73A1 A9 50 70
73A3 A9 50 70
73A5 A9 50 70
73A7 A9 50 70
73A9 A9 50 70
73AB A9 50 70
73AD A9 50 70
73AF A9 50 70
73B1 A9 50 70
73B3 A9 50 70
73B5 A9 50 70
73B7 A9 50 70
73B9 A9 50 70
73BB A9 50 70
73BD A9 50 70
73BF A9 50 70
73C1 A9 50 70
73C3 A9 50 70
73C5 A9 50 70
73C7 A9 50 70
73C9 A9 50 70
73CB A9 50 70
73CD A9 50 70
73CF A9 50 70
73D1 A9 50 70
73D3 A9 50 70
73D5 A9 50 70
73D7 A9 50 70
73D9 A9 50 70
73DB A9 50 70
73DD A9 50 70
73DF A9 50 70
73E1 A9 50 70
73E3 A9 50 70
73E5 A9 50 70
73E7 A9 50 70
73E9 A9 50 70
73EB A9 50 70
73ED A9 50 70
73EF A9 50 70
73F1 A9 50 70
73F3 A9 50 70
73F5 A9 50 70
73F7 A9 50 70
73F9 A9 50 70
73FB A9 50 70
73FD A9 50 70
73FF A9 50 70
7401 A9 50 70
7403 A9 50 70
7405 A9 50 70
7407 A9 50 70
7409 A9 50 70
740B A9 50 70
740D A9 50 70
740F A9 50 70
7411 A9 50 70
7413 A9 50 70
7415 A9 50 70
7417 A9 50 70
7419 A9 50 70
741B A9 50 70
741D A9 50 70
741F A9 50 70
7421 A9 50 70
7423 A9 50 70
7425 A9 50 70
7427 A9 50 70
7429 A9 50 70
742B A9 50 70
742D A9 50 70
742F A9 50 70
7431 A9 50 70
7433 A9 50 70
7435 A9 50 70
7437 A9 50 70
7439 A9 50 70
743B A9 50 70
743D A9 50 70
743F A9 50 70
7441 A9 50 70
7443 A9 50 70
7445 A9 50 70
7447 A9 50 70
7449 A9 50 70
744B A9 50 70
744D A9 50 70
744F A9 50 70
7451 A9 50 70
7453 A9 50 70
7455 A9 50 70
7457 A9 50 70
7459 A9 50 70
745B A9 50 70
745D A9 50 70
745F A9 50 70
7461 A9 50 70
7463 A9 50 70
7465 A9 50 70
7467 A9 50 70
7469 A9 50 70
746B A9 50 70
746D A9 50 70
746F A9 50 70
7471 A9 50 70
7473 A9 50 70
7475 A9 50 70
7477 A9 50 70
7479 A9 50 70
747B A9 50 70
747D A9 50 70
747F A9 50 70
7481 A9 50 70
7483 A9 50 70
7485 A9 50 70
7487 A9 50 70
7489 A9 50 70
748B A9 50 70
748D A9 50 70
748F A9 50 70
7491 A9 50 70
7493 A9 50 70
7495 A9 50 70
7497 A9 50 70
7499 A9 50 70
749B A9 50 70
749D A9 50 70
749F A9 50 70
74A1 A9 50 70
74A3 A9 50 70
74A5 A9 50 70
74A7 A9 50 70
74A9 A9 50 70
74AB A9 50 70
74AD A9 50 70
74AF A9 50 70
74B1 A9 50 70
74B3 A9 50 70
74B5 A9 50 70
74B7 A9 50 70
74B9 A9 50 70
74BB A9 50 70
74BD A9 50 70
74BF A9 50 70
74C1 A9 50 70
74C3 A9 50 70
74C5 A9 50 70
74C7 A9 50 70
74C9 A9 50 70
74CB A9 50 70
74CD A9 50 70
74CF A9 50 70
74D1 A9 50 70
74D3 A9 50 70
74D5 A9 50 70
74D7 A9 50 70
74D9 A9 50 70
74DB A9 50 70
74DD A9 50 70
74DF A9 50 70
74E1 A9 50 70
74E3 A9 50 70
74E5 A9 50 70
74E7 A9 50 70
74E9 A9 50 70
74EB A9 50 70
74ED A9 50 70
74EF A9 50 70
74F1 A9 50 70
74F3 A9 50 70
74F5 A9 50 70
74F7 A9 50 70
74F9 A9 50 70
74FB A9 50 70
74FD A9 50 70
74FF A9 50 70
7501 A9 50 70
7503 A9 50 70
7505 A9 50 70
7507 A9 50 70
7509 A9 50 70
750B A9 50 70
750D A9 50 70
750F A9 50 70
7511 A9 50 70
7513 A9 50 70
7515 A9 50 70
7517 A9 50 70
7519 A9 50 70
751B A9 50 70
751D A9 50 70
751F A9 50 70
7521 A9 50 70
7523 A9 50 70
7525 A9 50 70
7527 A9 50 70
7529 A9 50 70
752B A9 50 70
752D A9 50 70
752F A9 50 70
7531 A9 50 70
7533 A9 50 70
7535 A9 50 70
7537 A9 50 70
7539 A9 50 70
753B A9 50 70
753D A9 50 70
753F A9 50 70
7541 A9 50 70
7543 A9 50 70
7545 A9 50 70
7547 A9 50 70
7549 A9 50 70
754B A9 50 70
754D A9 50 70
754F A9 50 70
7551 A9 50 70
7553 A9 50 70
7555 A9 50 70
7557 A9 50 70
7559 A9 50 70
755B A9 50 70
755D A9 50 70
755F A9 50 70
7561 A9 50 70
7563 A9 50 70
7565 A9 50 70
7567 A9 50 70
7569 A9 50 70
756B A9 50 70
756D A9 50 70
756F A9 50 70
7571 A9 50 70
7573 A9 50 70
7575 A9 50 70
7577 A9 50 70
7579 A9 50 70
757B A9 50 70
757D A9 50 70
757F A9 50 70
7581 A9 50 70
7583 A9 50 70
7585 A9 50 70
7587 A9 50 70
7589 A9 50 70
758B A9 50 70
758D A9 50 70
758F A9 50 70
7591 A9 50 70
7593 A9 50 70
7595 A9 50 70
7597 A9 50 70
7599 A9 50 70
759B A9 50 70
759D A9 50 70
759F A9 50 70
75A1 A9 50 70
75A3 A9 50 70
75A5 A9 50 70
75A7 A9 50 70
75A9 A9 50 70
75AB A9 50 70
75AD A9 50 70
75AF A9 50 70
75B1 A9 50 70
75B3 A9 50 70
75B5 A9 50 70
75B7 A9 50 70
75B9 A9 50 70
75BB A9 50 70
75BD A9 50 70
75BF A9 50 70
75C1 A9 50 70
75C3 A9 50 70
75C5 A9 50 70
75C7 A9 50 70
75C9 A9 50 70
75CB A9 50 70
75CD A9 50 70
75CF A9 50 70
75D1 A9 50 70
75D3 A9 50 70
75D5 A9 50 70
75D7 A9 50 70
75D9 A9 50 70
75DB A9 50 70
75DD A9 50 70
75DF A9 50 70
75E1 A9 50 70
75E3 A9 50 70
75E5 A9 50 70
75E7 A9 50 70
75E9 A9 50 70
75EB A9 50 70
75ED A9 50 70
75EF A9 50 70
75F1 A9 50 70
75F3 A9 50 70
75F5 A9 50 70
75F7 A9 50 70
75F9 A9 50 70
75FB A9 50 70
75FD A9 50 70
75FF A9 50 70
7601 A9 50 70
7603 A9 50 70
7605 A9 50 70
7607 A9 50 70
7609 A9 50 70
760B A9 50 70
760D A9 50 70
760F A9 50 70
7611 A9 50 70
7613 A9 50 70
7615 A9 50 70
7617 A9 50 70
7619 A9 50 70
761B A9 50 70
761D A9 50 70
761F A9 50 70
7621 A9 50 70
7623 A9 50 70
7625 A9 50 70
7627 A9 50 70
7629 A9 50 70
762B A9 50 70
762D A9 50 70
762F A9 50 70
7631 A9 50 70
7633 A9 50 70
7635 A9 50 70
7637 A9 50 70
7639 A9 50 70
763B A9 50 70
763D A9 50 70
763F A9 50 70
7641 A9 50 70
7643 A9 50 70
7645 A9 50 70
7647 A9 50 70
7649 A9 50 70
764B A9 50 70
764D A9 50 70
764F A9 50 70
7651 A9 50 70
7653 A9 50 70
7655 A9 50 70
7657 A9 50 70
7659 A9 50 70
765B A9 50 70
765D A9 50 70
765F A9 50 70
7661 A9 50 70
7663 A9 50 70
7665 A9 50 70
7667 A9 50 70
7669 A9 50 70
766B A9 50 70
766D A9 50 70
766F A9 50 70
7671 A9 50 70
7673 A9 50 70
7675 A9 50 70
7677 A9 50 70
7679 A9 50 70
767B A9 50 70
767D A9 50 70
767F A9 50 70
7681 A9 50 70
7683 A9 50 70
7685 A9 50 70
7687 A9 50 70
7689 A9 50 70
768B A9 50 70
768D A9 50 70
768F A9 50 70
7691 A9 50 70
7693 A9 50 70
7695 A9 50 70
7697 A9 50 70
7699 A9 50 70
769B A9 50 70
769D A9 50 70
769F A9 50 70
76A1 A9 50 70
76A3 A9 50 70
76A5 A9 50 70
76A7 A9 50 70
76A9 A9 50 70
76AB A9 50 70
76AD A9 50 70
76AF A9 50 70
76B1 A9 50 70
76B3 A9 50 70
76B5 A9 50 70
76B7 A9 50 70
76B9 A9 50 70
76BB A9 50 70
76BD A9 50 70
76BF A9 50 70
76C1 A9 50 70
76C3 A9 50 70
76C5 A9 50 70
76C7 A9 50 70
76C9 A9 50 70
76CB A9 50 70
76CD A9 50 70
76CF A9 50 70
76D1 A9 50 70
76D3 A9 50 70
76D5 A9 50 70
76D7 A9 50 70
76D9 A9 50 70
76DB A9 50 70
76DD A9 50 70
76DF A9 50 70
76E1 A9 50 70
76E3 A9 50 70
76E5 A9 50 70
76E7 A9 50 70
76E9 A9 50 70
76EB A9 50 70
76ED A9 50 70
```

Az ELITE utolsó részében a CoV többi részében is megszokott miniatűr báluket használjuk, mert az addigieknél egy kicsit többet akartunk becsúfolni. Először is a múltkor szövegből még adósok vagyunk a "B-vezető" utolsó kudarcaival.

Az álcázó beindozás megszerzése után a kovácsoló kudarcait a 8 galaxisban keplük meg (a Ceanima bolygón). Az információ szerint a Thargoidok egy szomszédos bolygórandszarban megszállták a Coriolis-t. Arra kárna bannunkat, hogy pusztítsuk át a Coriolis bázist (most majd al láhal) de ne próbáljunk meg leszállni rajta. Barmatyik szomszédos bolygóra átvágva először hirtelen allogg az uzemanyag, majd nem idő álltaival egy negy rakás thargoid szakad a nyakunkba (aszre lojuk vanrr, amikor magönnak). Kár velük szórakozni, mert soha az elatban nem loznak állfogyni – hacsak előbb ki nem löjük a Coriolis-t. Az álcázó beindozás jó segítséggel nyújt ahhoz, hogy elva elkezdjük a Coriolis-ig. A laserrel (jelenleg kalonával) tuzelgatva rá egy idő után szétrobban. Utána neki állhatunk levelezésnek a Thargoidokkal, bár biztonságosabb, ha alhuzzuk a csikot a nap felé és csak hátulról lovoldozgatunk rájuk. A naphoz tankolási célzattal magyunk; mivel a randszarba balóva hirtelen alloggott az összes uzemanyagunk, nem tudunk hiperúgrást csinálni – fel kell tehát tankolnunk az uzemanyagot. Rapuljunk nyílagyanasan a napba, amikor a kabin hőmérséklete elérte kb a 80%-ot, a scoop aktiválódik és feltöltődik az uzemanyagtálly. Ilyenkor azonnal fordítsunk hátat a napnak, mert néhány pillanat múlva a Cobra túlmelegszik és felrobban. Ugorjunk át a kovácsoló randszarba. Mielőtt krlápnk a híparáról, látván az ECM működését jelző műszer – valaki ECM-azt korolotunk de nem látunk senkit. Leszállás után a Coriolis-on gratulálnak nekünk, hogy sikatuli az utolsó thargoid bázist is megsemmisítettük. Ezankivul közik, hogy a randszarba balóva egy "anti ECM-adás" áldozattal tettünk, amely valószínűleg káros hatással volt a híparúr-motorjainkra. Felszárulnak egy olyan kaszútakat, amellyel mi is képesek vagyunk ilyen "anti ECM-adásokat" emulálni. As közik velünk, hogy a szarkazatát bármikor használhatjuk az L magnyomásával. Ezankivul a tankkivul magtszáló "Arkangyal" magnavazási adományozzák nekünk (COMMANDER helyett ARCHANGEL neven szereplünk a továbbiakban). Több küldetéssel nem találkoztunk (COMING SOON ELITE II fahatal sam).

Billentyűk

Számos olvasónk karte, hogy közöljük le a fontosabb kezelőbillentyűket egyszerűen, mert kissé idegessé, hogy állandóan lapozgatni kell az újságokban utánuk. Renoban ezen na múltják (C-64) – bér 10 nap alatt máig azán meg lehetett volna tanulni.

Billentyű	Hol él?	Mit csinál?	Megjegyzés
<	űben	balra forgas	–
>	űben	jobbra forgas	–
X	űben	le	–
S	űben	fel	–
SPACE	űben	gyorras	–
Y	űben	lassítás	–
A	űben	tűz e laserrel	Csek azzal emaille nazunk
@	Coriolis	input/output-menu	–
F1	Coriolis	falszállas	–
F1	űben	előranázel	–
F3	űben	hátranázel	–
F5	űben	balra nézel	–
F7	űben	jobbra nézel	–
1	Coriolis	vásárlásr manu	Vasárlás csak akkor, ha elég a pénzünk a megadott árura
2	Coriolis	eladási manu	–
3	Coriolis	felszerelési manu	Technikai szintől függően változó
4	bárhoi	nagy galaktikus térkép	–
5	bárhoi	kis galaktikus térkép	–
6	bárhoi	bolygóinformáció	Valamely galaktikus térképen utoljára kijelölt bolygóról
7	bárhoi	e jelenlegi bolygó árei	–
8	bárhoi	személyi információk/felszerelés	–
9	bárhoi	uzemanyag/pénz/rakomány	–
O	–	kurzor vissza e jelenlegi bolygóra	Csak valamelyik galaktikus térképen
D	–	bolygó távolsága fányevben	Csak valamelyik galaktikus térképen
F	–	megadott nevű bolygó megkeresése	Csak valamelyik galaktikus térképen
J	űben	ugras előre az űben	Csek ha nincs e kozalben sammilyen űrhejó vagy bolygó
H	űben	hiperúgrás e kijelölt randszarba	Csek ha elég az uzemanyag és van kijelölt bolygó
CTRL + H	űben	ugrás a kovácsoló galaktikába	Csak ha van galaktikus híparárjarmű
C	űben	automata dokkolo bekapcsolása	Coriolis kozalaban elkalmazendo
P	űben	dokkolo komputer kikapcsolása	Neha leáll, ilyenkor kapcsoljuk ki/ba
E	űben	ECM bekapcsolása	Saját rakátakkal is megsemmisít
.	űben	mentőkabin használata	A legközelebbi Coriolisra kerülünk
T	űben	rakata célponi-keresés	Csek akkor toll be, ha célponiott talál a célkeresztben
M	űben	bejelölt rekéta kilövése	–
U	űben	bejelölt rekéta kiválasztása	–
C =	űben	energialövedék	Thargoid anyahajók ellen általában hatástalan

Ezankivul specialis funkciója van még az "INST/DEL" billentyűnek. Tartoghaló pausa-nak is da utána néhány billentyűt magnyomva plusz funkcióhoz (pittyan egyet) jutunk.

'P' "térhelési" keltő bolygók lesznek (megjelennek rajta az "egyentől")

'A' az előbbi térhelés kikapcsolása

'Y' felszerelés a joystick-on

'C' és 'M' megnyomásukra folyamatosan szólni kezd a Kék Duna-keatingő. Kikapcsolni a hangot a 'C' és az 'M' ismételt megnyomásával lehetséges.

'+' a játék leaolása, abort

'K' bekapcsolja a PORT2-joystick kezelését

'J' ez állapítást megfordítása a PORT2-joystick-on (hasznos, ha hátulról tuzelünk)

'X' ha magnyomása után a játékban a 'CTRL' + 'Q' lenyomva tartása mellett hiperúgrást csinálunk, akkor "labagunk" a híparárban (egy csomó thargoid társaságában). Kilépés a híparárból újabb 'H' megnyomásra.

Epilógus helyett

Mit akkor így azt vagat az ELITE-leírás. Nam krzán, hogy bekarulunk a Guinness Book Records-ba, mert valószínűleg az volt a földkerekség leghosszabbban tartó játékterelése. Egy másik lódlal a hibák is árdamálnak – láhal, hogy szánunk rá még egy részt, hogy ismerlessük mi volt a leírakban marhasag ("nam arr mag kebitőszerral keraskedni", "a híparár-vel 8-szoros ugrást lehet csinálni", stb.). Egy dologgal azonban még adósok vagyunk a CoV 1-ben azt ígertük, hogy a CoV 2-ben bemutatjuk e galaxisban köröcelő hajókat – CoVboy rubrikái szert: addig 78 leval jott, ami ezt hiányolta. A játékban annak nincs lül sok lányaga, mert a radaron a színe úgyis mutatja, hogy veszélyes-e a hajó, de ha már magigántuk, akkor legyen. (Nem baj, volt mit rajzolagatom szombat éjzaka – CoVboy). A nevakal nam az ujjunkból szoptuk, hanem PC-n (meg Amigán) mondia mag az a bizonyos célponiazonosító. Nam lán már al a Cougar (nem baj, a bejelenti kezdő képernyőn úgyis az a másodikként megjelenő hajó) és a Constrictor (már volt a CoV 4-ben). A rakományhang és az esztaroidai bizonyára már mmdanki ismari a mentőkabin letáradar elakú rapuló tárgy. Na, akkor mosti KONYEC ELITE.



ANACONDA Teherszállító hajó, gyenge fegyverzetű Bolygóközi kereskedelem-re használják, de kalózok és vadászok soha, mert túl lassú. Ha kalózkodunk, akkor ideális preda, mert általában van rajta valamilyen rekomány.



ADDER Könnyű tegeverzetű vadászgép, csak a kezdő lelvadászok szokták használni. A benne ülő szerk lemerék nem jelentenek túl nagy veszélyt ránk. Általában a többi fejvadászsal együtt szoktak lámadni — egyedül nincs esélyük.



ASP Az egyik leggyorsabb és legjobb tegeverzetű vadászgép, a kalózok egyik kedvenc gépe (csak ők használják). Ha feltűnik, mejd nem biztos, hogy lámadni fog. Könnyen összeleveszhető a Cobra Mk I-gyel. Veszélyes ellenfél!



THARGOID Thergoid vadászgép erős fegyverzetű és erős pajzs. Már csak elvből is ezonnal kiűzandó! Egyedül ritkán mutatkoznak inkább nagyobb csapatokban ködörögnek — különösen a 2 kuldtálsánál lesz szerencsénk hozzájuk.



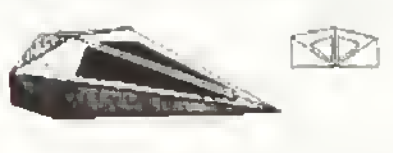
BOA Akár az Anaconda, csak egy számmal kisebb méreletben. Csak teherszállításra használják, mert ez is nagyon lassú. Nehe tegeverzetű sincsen rajtuk, tehát nem lőnek vissza — emiatt meglámadjuk őket (rekomány viszont van rajtuk).



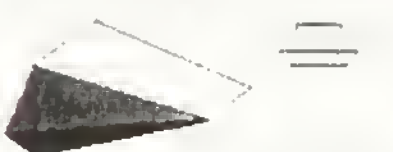
COBRA MK I Fegyveres kereskedőhajó, a Cobra Mk III elődje. Általában kalózok és fejvadászok kedvelik, de használják békés kereskedők is, mert elég gyors és elég erős tegeverzetű van felszerelve. Nagyon hasonlít az Asp-hoz.



COBRA MK III Ez a mi hajónk, amely az egyik legjobb fegyveres kereskedőhajó. Előszeretettel használják a kalózok és a lelvadászok, de a békés kereskedők is. Gyorsaságban csak az Asp a Viper és a Kreit veheti fel vele a versenyt.



FERDELANCE Ez egy bunkó. Erős tegeverzetű és pajzs — csak a kalózok használják. Általában egy (vagy több) ilyen vezet a csapásban lámadó kalózzal — ha őt kilőjük, ekkor a többiek telán békén hegynek (míg nem jön egy másik).



GECKO Az Ador-hoz hasonló könnyű vadászgép, csak lelvadászok használják. Általában csak ekkor támad, ha közben kalózzal is hadakozunk vagy mi támadjuk meg először. Nem egy túl veszélyes ellenfél.



KREIT Könnyű vadászgép, a kalózok és a lelvadászok gyakran használják. Sohasem lámad egyedül, mindig megvár egy Ferdelance-t vagy egy Asp-at és csak azzal együtt lámad (eddig csak kísérgel, mert gyorsabb, mint mi).



MAMBA A Cobra-hoz hasonló tegeveres kereskedőhajó. Fejvadászok és kereskedők használják, kalózok szinte soha. Kelemetlen ellenfél, mert ha belekötünk, egyébként általában békénhegy bennünket. Ritkán találkozunk vele.



MORAY Általában kalózok által alkalmazott kisáró vadászgép, de nehe tegevereszköz is használják. A Mamba-hoz hasonlóan ritkán találkozzunk vele, de nem veszélyes ellenfél, ha van ECM-un (általában reketekket kezel a támadást).



PYTHON Erős tegeverzetű tegeverhajó. Kereskedők használják, de gyakran vezet a támadó kalózokat is. Ha kalóz, akkor a Ferdelance-hoz hasonlóan nagyon kelemetlen ellenfél — szóval őt kell először kilőnünk.



SHUTTLE A bolygók és a napjaik között szöktak repkedni. Az lenne a teledaluk, hogy az űrben hányódó roncsokat elhárítsák. Teljesen veszélytelen pajzs és tegeveres nincs — de felesleges meglámadnunk, mert rekománye sem.



SIDEWINDER Könnyű vadászgép, de csak nagyon ritka alkalmakkor találkozhatunk vele. Fejvadászok használják, de mivel egyiküknek sem akaródzott meglámadni — szóval ilyen szolid feltek ezek.



TRANSPORTER Ugyanez a funkciója, mint a Shuttle-nak, a bolygók és a napjaik között repkednek. Sem tegeverzet, sem pajzs, sem rekomány nincs rajtuk. Az egyetlen "veszélyt" akkor jelentik, ha nem lőnünk ki az úljából (elviszi a pajzsot).



VIPER csak a renőrség által használt gyors, nagy tűzerőű vadászgép (gyenge pajzs). Csak ekkor lámadnak meg, ha tüzet nyitunk egy Coriolis-ra vagy valamelyiküket meglámadjuk. Egyébként felőlük azt csinálunk, amit akarunk.



WORM A lelvadászok és a kalózok által alkalmazott erős vadászgép. Ha meglámadjuk, lehetőleg egy sorozattal lőjük le, mert úgy repül, mint egy holókóros és nagyon nehéz betogni. Könnyen összeleveszhető a rekománybálákkal.

"Hello, Cowboy! Itt van a FRANKIE leírása. A játék nem új, viszont meg sehol sem talált meg róla semmi — pedig egy lártási megélt!" Szabó Dániel (DAN), Budapesti (Hála, köszönet, móka, kacagás, meg minden ilyen hasonló! Te aztán elég alaposan leírtad a dolgokat, azóval "Danny-stuff Goes To Tökös-Mákos" avagy "krány az Örökök Háza"-t — Cowboy!

A játék a Frankie Goes To Hollywood együttes Welcome To The Pleasure Dome című nagylemezeire épül, egyellen célja, hogy 100%-ig valódi személyre váljunk. Ennek egyszerű képlete megcsodálható a nyitóképernyőn, itt nincs is más dolgunk, mint hogy megnyomjuk a Tűz gombot: hősünk — miután kámeny dűne (RAGE HARD) elszeli — logoton összeremegy 0%-os lemeznak, mi pedig egy angol ház előtt: láthatjuk magunkat. A joystick jobbira-balra mozgatásával járkálhatunk: féllele nyomva mehetünk de az ajtókra (de a ligunának ezembe kell állnia velünk). Tűzzel felele húzva kapunk egy faltat a nálunk levő dolgoktól (max. 8 tárgy lehet nálunk), ilyenkor egy kézzel választ-hatjuk ki, hogy melyiket akarjuk használni, a zászló (konkrét lépéshatár ki). A tárgyak felvétele is hasonló rendszerben történik. Tűzzel abba ez irányba húzva a joystick amerre nézünk (esetleg átlósan), nyúlhatunk — így kezeselünk tárgyakat a szekienyekben, így lehet gombokat megérinteni, illetve bizonyos videójátékokban és a labirintusban így lehetünk. A képernyő jobb oldalán látható négy élvezet-szintünk: egy agytakarvény, egy pisztolygolyó, egy szív és egy kereszti szimbolizálják, ha elég magasak, akkor a BANG felirat megfelfut-batúja kiindul. Elvezetünk folyamatlan növekedhetjük tárgyak felvételével, videójátékok játszásával, s.b. A program egyébként személyi százelünkkel (el osztályozó) szemléli élvezetszintünköt: így BANG 56%-ra jó) és a pontszámából (pontszámában élvezeti egységeink-ből) — ez utóbbit osztja 2000-re). Tehát elvezetünk szinten tanácsán kívül nincs más dolgunk: mint élvezetegységeket gyűjteni — ennek leírása következik most. A játékokban összesen 16-féle tárgy van, mindegyik típus első szerencsés egységének felvételére 400 egységet kapunk. Tárgyakkal a szobákban levő illos szekienyekben, illetve a konyhában a hűtőszekianyban, a mosógépben és a látszekianyban tálalhatunk (ebből néha jobb is van egymás mellett). Ilyenkor mindegyikben külön-külön kell kezegeinünk). Minden tárgy egyszer hasz-nelatos, ha lossz helyen használjuk, akkor is elveszik, láedasul ez az elvezetünknek sem tesz jól. A tárgyak

MILK BOTTLE (Itajesüveg): Az előbb említetteken kívül názzak ajtajakon is találhatók, az első ház első lakasának konyhájában kell használni.

THIRSTY CAT (szomsz macska): A 4. ház 1. lakasának szobájában vehetjük fel, ugyanott használjuk, ahol a tejet — 2 000 egységet cserébe megissza, kimaszik a macskalyukon és kinyit nekünk egy videójátékok. Ha legközelebb erie járunk, érintsük meg ez ajtot (emelyiken a macska kimeni), erie újabb 200 egységet kapunk Frankie-től.

FLOPPY DISK: Kattala van belőle a hibésből is legalább egyet fel kell vennünk.

SECURITY PASS: Biztonsági lemez.

PLEASURE PILL (elvezet tabletta): Negyféle van belőle: balról használhatjuk. Kapunk érte 2 000 egységet és az elvezetted duplázódik — vagy "a fájdalom a felele csökken" üzenet kíséretében a megfelelő elvezetnek módosul.

VIDEO: dalmelyik szobában használhatjuk: ahol van TV. Halaszare belepphetünk egy videójátékba. Első használatkor 2 000 pontot kapunk.

KEY (kulcs): A 2. ház 3. lakasának szobájában nyitja a labirintus bejáratát (2 000 pont).

FLAK JACKET (golyóálló mellény): Az előszobában levő fogason lóg. Bármelyik videójátékban használhatjuk: ahol lenyitható a feltér — de olyan helyen kell használnunk, ahol lőnek ránk (megszabedil a fájdalomtól) — és kapunk 2 000 pontot.

A PAIR OF SOCKS (egy pár zokni): általában a legegelen találhatjuk, nem jó semmire.

Ugyanígy nem jó semmire a HERING, a BAG OF MONEY (penzészecskő) és a PISTOL (pisztoly).

Videójátékok: A videokazetta használatán kívül belepphetünk meg a macska által kinyitott ablakon, a 4. ház 4. lakasának konyhájában levő tépkap valamint a 3. ház 4. lakasának szobájában levő megérintésével (200 pont). A videójátékok végigjátszása általában 2 500 egységet jelent, utána a legjobban lálelhető egy ejlo — amilyen kezeszül a labirintusba juthatunk — itt kóvalyogva az ajtókra kezeszül más videójátékokba is delepphetünk. A videójátékok (az egyséltűség keveant sorszámok szeint) logok rajuk hívekozni).

1. A képernyőn egy lal lovoldoz ránk (ha használjuk a mellényt, akkor ez nem káds az elvezetünkre). Miután kilőttük a falat érintsük meg a mögöttele levő gombokat (ez 100 pont), valamint a 2. videójátékba mehetünk el, ha eljutjuk a litten (szembe kell állni: akkor vizt fel-le). Fent meg lefelé két gomb, ezeket megérintve egy puzlett kell kiaknunk 3 000 egységet. Ha azt kiaktuk csak ekkor kapunk ajtot erie a játéka. A kiakás után a szamitogeplembé mehetünk.

2. A képernyőn agytévervények mozognak fel-le, ha ez egyikbe oldelt beleállunk, akkor egy másikban keulunk ujle napvilágba. Minden egyes ilyen ulezás csökkenti az első élvezetszintünket. A cel ez: nagy az alul lefelé vonalat alajuk.

3. Raagan es Gorbecsov közül választathatunk, először csak 20 — később 30-40 találatot kell elelnünk. Silaszerűen innan a WAR! feliratot tartalmazó játéka keulunk (oh glasznoaszty).

4. A képernyőn a WAR! felirat alól élvezetszintjünk szimbolummal tepkednek szanaszal. Ha felveszünk egy golyóálló mellényt: akkor elvezetünk csökkenése náluk lovoldozhatunk. Mind a 4-feléből ki kell lőnünk agyál (800 pontból), csak ekkor kapunk legközelebb ajtot a képernyőre. Közöten folyamatosan egyes játékok részlele villannek be, ha kilovunk egy szimbolumot: akkor a legutoljára bevillanti játéka keulunk ba.

5. Egy cellovolóeben evezhetjük magunkat, államfókia, politikusokra tuzelhetünk. Reload-nál hagyjuk a celkezeszlet alula ereszkedni, ekkor lőtünk. A játékokat akkor csináltuk meg, ha 10 felalunk van. A 3. ház 1. lakasának szobájában manynuk el a falig, majd vissza: erie egy madár elrepul a falról és beszéll ebbe a játéka (100 egység). Ha ezután játszunk ezzel a játékkal, akkor ez a madár atrepul előtünk — ha sikerül kilőni: akkor kapunk plusz 1 totenyt, vagyis egyet hibázhatunk a politikuslovészeten.

6. Egy virágos zálen találjuk magunkat, világok hullanak az agból. 20-ai összeszedva egy csoportba megkapjuk megérdemelt 2 500 élvezetegységeinket.

7. A tekepőlt juthatunk ida, a lalghatítás a feladatunk. A végigcsinátláshoz nem szukságas a maximális számú bombaj kilőnünk: elég ha tejer az idő (de ekkor nem állítja vissza a program a kicsit megcsappent élvezetszintünket).

8. A képernyőn a lefontós játékokhoz hasonlóan elvezetünk valamelyik szimbólum pátlog, ezt kell ebbe a lészba felalunk, ahol a fal megszékad. Mind e nagy szimbolummal al kell ezt vegerzünk, darabonként 1 500 pontot kapunk értük.

9. Egy ordoggal kell eljutnunk a pokolból a mennyországba, közben nyilek (talan Amoiá?) tepkadnek felénk. Ha aljultunk, ekkor men-jünk a glóriához. Egyszerre csak egyet szedhetünk fel: utána megint a pokolba keulunk (a játék megcsinálásához elég egyet is fel-szedni). Ha meri legelebb egy glóriát felszedtünk, akkor a felőlőra lőve a zászló lelett is lálehetünk egyet. Ezzel lekeidezhetjük dicső-ségszintünket (1 gloria 10 ugrást jelent a szinten). Ha van ilyenünk, ekkor ez egy ideig magvád bennünket az 1. és 4. játékokban (a fel-lalok mindig azt a szintet csökkenti), illetve a 2. és 8. játékokban lassabban lóg az elvezetünk.

A videójátékoktól juthatunk el a szamitogeplembé is: itt kell használnunk a biztonsági lemezt (2 000 egység) és a magnesiemezakeit. Ha jó e lemez, akkor agy-egy teimnál ektivalódik (2 000 egység): ezektől elhető al e 8-as játékok 4. típusa. Ha e harmadik jó lemez is baraktuk: akkor plusz 2 500 egységet kapunk (de mielőtt a harmadik lemezt beolvasnánk: lagyuk ba a biztonsági lemezt, különben ez nem kapjuk meg!). A biztonsági lemez a zold képernyős teimnén ektivalja. Egy geantaltán jó lemez találhalo a 4. ház 1. lakasának konyhájából kilepve balra a fűben.

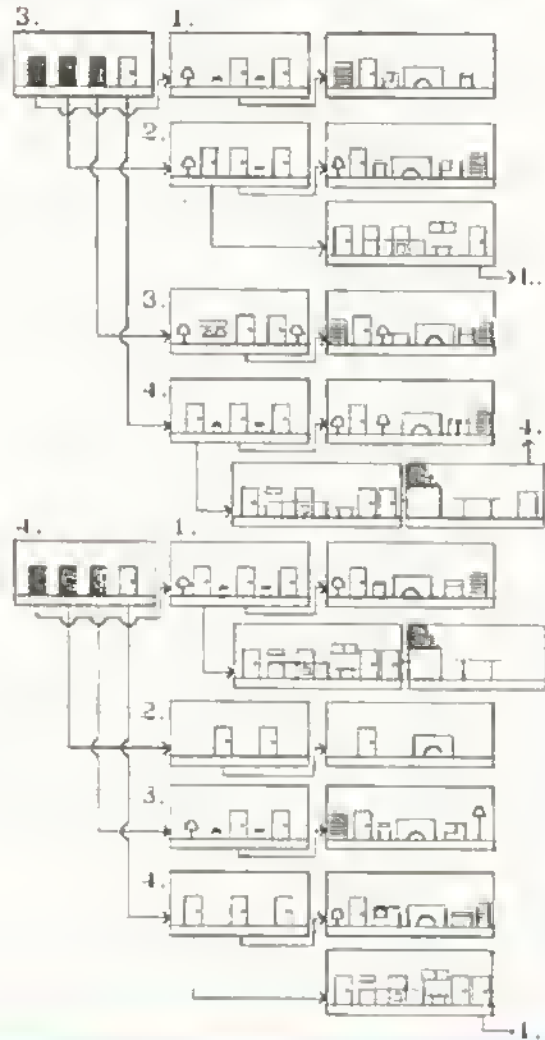
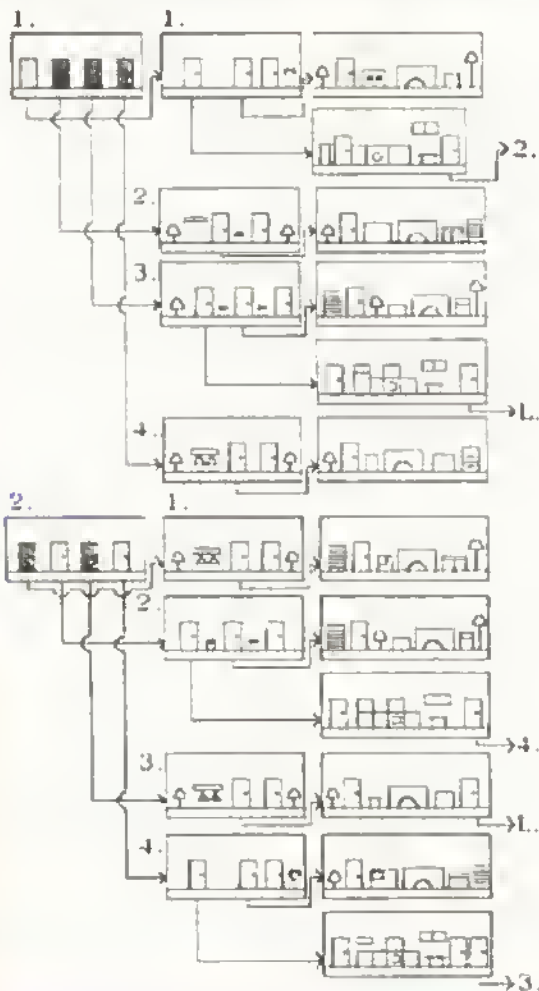
200 élvezetegységet kapunk, ha a 4. ház 2. lakasában megérintjük a villenykapcsot. Ez egyébként erie is jó, hogy kezeszünkkel fel-pumpaljuk (REPEAT érinti kapcsoló, ba a szobába, ki a szobából, UNTIL G.). A villenyt egyébként erdemes bekepcsolva hagyni — energiatakarékossgággal, telebőrli szerietből és azért, hogy kivirulj hamarabb felismerjük a háza). A labirintusban járkálva tűzgolyók-kel találkozhatunk: ezekből 8-ai kell kilőni: egyenként 1 500 pontért ugyanannak kétszeri kilövése nem számít).

Végül meg egy módja van a pontszelzasnak: ki kell nyomoznunk egy gyilkosgeget. A házokban meszkélva előbb-utóbb egy hullóba buk-kenünk (800 pont). Megtudjuk, hogy feladatunk megnevezni e gyilkost: miután ez összes információ megittudtuk róla. Az egyes helyszí-nekre belepve ezután információkat kapunk vagy a gyilkosól, vagy a gyanúsítottaktól. 8 szereplő van, közülük 1 helyen, tehát a gyilkos-ról 7 információt kell összegyűjteni (darabonként 800 pont), hogy egyentalműen aldonthessuk, hogy ki az. Az egymásnak ellantmondó információk (X Y lánel: Mi Puitt Joe Public, Mi es Mrs. Siraghi, Mi es Mrs. Average, Miss Mundana, Mi Dull, Miss Blandi).

The killer is aged 30-40 (a gyilkos 30-40 éves)
 ... has a London accent (... londoni akcentusa van)
 ... is an atheist (... ateista)
 ... dislikes music (... idegenkedik a zenétől)
 ... has no car (...nak nincs kocsija)
 ... is a socialist (... szocialista)
 ... is an early riser (... koránkeltő)
 ... is a film buff (... filmbuzi)
 ... is a keen gardener (... telkes kertész)
 ... is a tauran (... egy bika)
 ... likes to gamble (... szereti a szerencsejátékokat)
 ... has no children (... nincs gyermeke)
 ... is a vegetarian (... vegetánus)
 ... likes red wine (... szereti a vörösbort)
 ... is an avid reader (... mohón olvas)
 ... is a local wit (... egy helyi mókamester)

X Y has retired (X Y nyugdíjas)
 ... longs to return to Scotland (... visszatérne Skóciába)
 ... is a regular churchgoer (... rendszeresen jár templomba)
 ... plays the piano (... zongorázik)
 ... drives everywhere (... mindenhol kocsival megy)
 ... has always voted Tory (... mindig a toryra szavazott)
 ... likes to sleep till noon (... szeret délig aludni)
 ... rarely visits the cinema (... ritkán jár moziba)
 ... suffers from hayfever (... szénanáthában szenved)
 ... was a july baby (... egy má született bárány)
 ... hates to part with a penny (... egy fillértől sem válna meg)
 ... has a son in the RAF (... van egy gyermeke a Légierőnél)
 ... adores a hot beef curry (... imádja a meleg currys marhahúst)
 ... thinks alcohol is bad for you (... gondolja, hogy az alkohol ártalmas)
 ... cannot read or write (... analfabéta)
 ... has no sense of humour (... nincs humorérzéke)

Ha tehát mind a 7 információt összegyűjtöttük a gyilkosról, ekkor menjünk vissza oda, ahol a hullát találtuk. Ha belépünk, akkor kapunk egy menüt, itt kell kiválasztanunk a gyilkost. Ha sikerül, kapunk 3 000 pontot az ismerünk nyomozói tehetőségünkért. Ha mindent megcsináltuk, akkor 87 000 élvázlatpontunknak kell lennie. Mivel nincs más dolgunk, mint élvezetünk teljében (BANG - ezért érdemes az élvázlatablattakat a végére maghagyni) elmennünk a labirintusba és ott megtaláljuk a bejáratot a Gyönyörök Kupolájának szívébe (azt onnan ismerhetjük fel, hogy olyan, mint egy zsákutca, vagyis mintha egy tatek bejárata lenne, de se jobbra, se balra nem lehet menni). Welcome to the Pleasure Dome! (Micsoda szörnyen debil játékok! Felveszem a Top-listánkra! - CoVboy)



CARTRIDGE POKE-ok

C64

Return of the Jedi: POKE 4044,165: POKE 5151,165: POKE 6827,165: POKE 6847,165 (örökélet)
 Road Blasters: POKE 10982,165: 15715,181: 15903,181: 16033,181: 16133,181 (végtelen üzemanyag)
 Road Runner: POKE 43241,165 (örökélet)
 Roadwars: POKE 43059,0: POKE 43078,X (golyók száma)
 Robocop: POKE 44416,0 (végtelen élet)
 R-Type: POKE 13054,173: POKE 13140,173 (örökélet)
 Shockway Raider: POKE 6816,173 (végtelen élet)

BIO CHALLENGE

Amiga

"Hi Covboy! Mar egyszer boldogítottalak benneteket, most ismét jelentkezem. Kuldok egy rövidke leírást a BIO CHALLENGE nevű pr-ról, ami igaz, hogy nem túl friss anyag (sőt, mondhatnám avas) de szerintem klassz kis pr. Amennyiben szerény személyem nevelőedagógusztípusú íráskomlóim mellé elég annyi odairni. MR. SISTER (Soldier of Light), Mezőhegyes (Hm... such a gama! — Covboy)

Tehát a lényeg: egy 4 részből álló szoborcska (nevezzük ennek) összegyűjtése. Ez a 4 db szoborrész ellenségeinkben van, tehát ezeket kell elpusztítani (ellenség = robotok, krigyók). Ezek elpusztítása a következőképpen történhet:

1. A levegőben található felszárítókaként kell a fejükre juttatni. Ezt úgy érhetjük el, hogy felugrunk a talajdarabkára és addig ugrálunk rajta, amíg ez le nem pottyan. Logikus, hogy úgy kell ugrálnunk, hogy a talajdarab éppen akkor essen le, amikor ellenségünk éppen elérté a lövedék. Van egy ehhez hasonló másik lehetőség is. Nem a talajdarabkára ugrunk, hanem társaital felugorva oldalra végjük, mire ez a megfelelő irányba elmozdul. Azt, hogy egy talajdarabon hányszor ugrálhatunk vagy hányszor lőhetjük erről, a rajta lévő kis bevágások mutatják.

2. A másik módszer a levegőben kigyózó "akadémia" kialakítása az ellenségnek. Ezt csak akkor tudjuk megcsinálni, ha van rajtunk páncél. Ezt az első szektor első részének az elején vehetjük fel. Megjelenik egy piros kocsi a levegőben és azt kell egy felugrással szétlőtnünk. A belőle kieső molydó felvéve kapjuk meg a piros páncelt. Ilyen kocsiból többféle színű van, mindegyik más-más dolgot eredményez. A szektoron belüli közlekedési a levegőben villogó "mutyurkák" beleugorva oldhatjuk meg. Egy ellenség elpusztításával lövészhez juthatunk (arra az első szektor végén lesz szükség, amikor már megvan a 4 szobordarab). Mivel csak korlátozott számú lövész lehet nálunk, érdemes 3-4 darabot összegyűjtve visszamenni a kiindulási pontra és ott letélni őket.

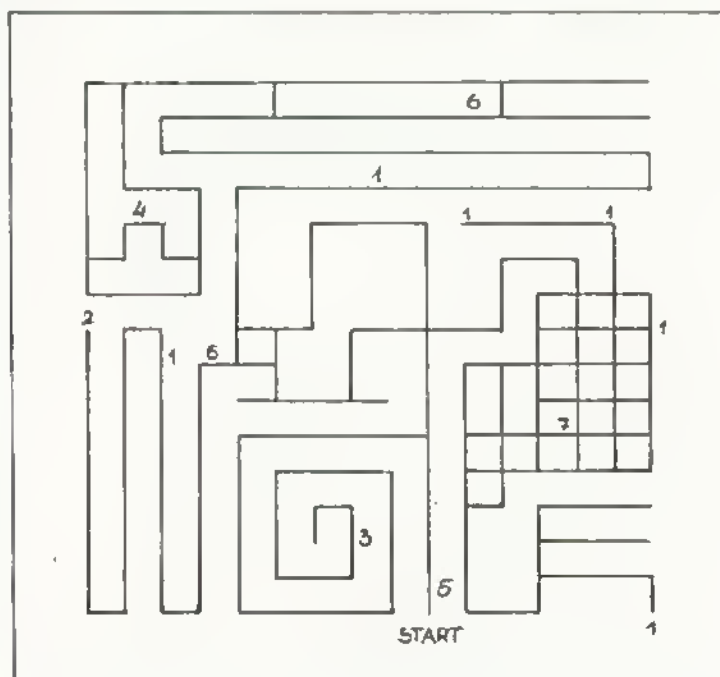
Ha mind a négy szobordarab megvan, menjünk vissza a starthelyre. Itt egy kis toltogatás után egy nagy robottal találjuk szemben magunkat. Ennek célja az, hogy a kóráját lőni, mert erre valószínűleg ellenséges szegénykém. Egy idő után megújul a dolog és szétlőnk. Mivel megcsináltuk a szektoron vagyunk, ennél több helyszínt van — tehát könnyen megcsinál, hogy eltérjünk össze-vissza a villogó molyurkákra. Hát ennyi — lehet küzdeni.

LAUREL AND HARDY

C-64

(A következőkhoz annyi kommentár, hogy nincs kommentár, mert valahol alkavartam a levelet (megesik az néha). Mindenestre az biztos, hogy Siemler Balázs, budapesti olvasónk küldte el nekünk. Kösz — de hova a manóba raktam a levelet...? — Covboy)

A játék lényege az, hogy történetet végzünk egymás fejéhez. A játék persze nem ilyen egyszerű. A gyönyörűen megrajzott címkepiány után kiválaszthatjuk a játékosok szímet és a nyereséghez szükséges pontokat (azaz hány ilyen péksüteményt kell az ellenfél arcába dobbitatni). A legfontosabb segítség a térkép, amelyet a MAP felirátú dobozban be is ábrázolhatunk. Ezen a térképen a fekete kocka jelzi mindegyik aktuális helyzetünket. A térkép egyik oldalán van az a tükör, melynek színéből következtethetünk energiánk nagyságára (fehér = maximum, sötét/szürke = minimum). Sokkal lassabban mozognak, ha fáradtak vagyunk, de ez ellen is van orvosság: a BAR felirátú helységeken szerezhathatunk piros (vagy sötét) uvegát. Ha megisszuk, energiánk maximum lesz. Vigyázz! az is előfordulhat, hogy berúgnak. Ilyenkor figuránk fölül függőlegesen egy ideig össze-vissza csémbörög. A bicikli igen hasznos jármű, mert igen gyorsan lehet vele járni. Van viszont egy hátránya is: ha belekörtölnék egy uvegába, az hamar kifogy és el lehet dobni — ezalbe az uvegármelékkelbe ne nagyon hajtsunk, mert defekt lesz belőle! Érdemes elszedni a kutyát, ugyanis nagy előszáratellal fogyasztja az ellenfél térképét. Vigyázz! a kulya felszólal mindkét játékosnak szót fogad, valójában azonban csak annak nem eszi meg a térképét, aki elhozza őt a teniszautóról. A cukrászdában szerezhathatunk tortát (megjelenik a tárgyalnk között, a térkép másik oldalán), melyet "beétesítve" kedveskedhetünk az ellenfélnek. Sajnos a kórház és a tündőrség szerepét nem sikerült rájónnom. Iténytára jobbta, belia mehetünk fel és le ekkor, ha irányjelző oszlophoz értünk (jávató) tűz + fal vagy le tárgyalvellet/lelettel illetve cselekvés. A nyíl mindig aktuális helyzetünkkel mutatja.



Jelmagyarázat

- 1 bar (BAR)
- 2 bicikli (BYCICLE)
- 3 kulya (DOG)
- 4 kórház (HOSPITAL)
- 5 térkép (MAP)
- 6 rendőrség (POLICE)
- 7 tortabolt (PIE SHOP)

Visszatérési értékek

A C programokban lehetőség van függvények önálló deklarálására, s arra hogy a függvény definícióját valahol máshol adjuk meg. Hasonlóképpen lehetőség van függvényekkel megcímezhető mutatók aktuális paraméterként való átadására. Ilyen esetben azt szoktuk mondani, hogy a szóbanforgó azonosító visszatérési értéket deklarál. Ennek formája a következő:

Tipus deklaráló()

A deklarálórban levő azonosító függvény, amelyik típusnak megfelelő értéket ad vissza. Ebben a formában a függvény argumentumai nem típusai, nem kell megadni, bár lehet. Tekintsük a következő példákat:

- int strlen()
- int strlen(char *)

Az első példa megad egy **strlen** nevű függvényt. A második ugyanazt adja meg, de tudjuk róla, hogy az első argumentuma egy **char** típusú megcímezhető mutató. A PROFI-C nem engedi meg a második fajta deklaráció használatát. (Ezt egyébként absztrakt típusdeklarációnak hívjuk, tekintettel arra, hogy a típusdeklarációban nem szerepel változónev.)

Struktúrák és uniok

A C utolsó típusmegadási lehetőségéhez érünk el, amelyik egyben lehetővé teszi a lelték igen rugalmas kihasználását. A struktúrák és az uniok szintaxisa nagyon hasonló (mivel több azonosító ezzel egyszerre lehet ezeket a deklarációk lajakkal leírni). A struktúra és unió deklarációk alakja a következő:

```
struct { <struktúra deklaráció lista> } deklaráló;
struct azonosító { <struktúra deklaráció lista> } deklaráló;
struct azonosító deklaráló;

union { <struktúra deklaráció lista> } deklaráló;
union azonosító { <struktúra deklaráció lista> } deklaráló;
union azonosító deklaráló;
```

A <struktúra deklarációs lista> deklarációk leltézőleges sorozata lehet. A struktúra a listán felsorolt elemekből tevődik össze, míg az unió olyan változó, amelyik a listán felsorolt objektumok bármelyikének a tárolására képes. A struktúrákkal és az uniokkal természetesen, ha fogva eltérő műveletek végezhetők. Az unióval minden olyan művelet elvégezhető, amelyik valamelyik tagjával. A fordító nem ellenőrzi, hogy ez a művelet amúgy értelmes-e. A struktúrával önmagával a másoláson (azaz a $p=q$ és hasonló értékadásokon kívül) más művelet nem végezhető. Végezhetők azonban műveletek a struktúra tagjaival. Ha a struktúra valamelyik tagjának a neve **resz**, a struktúra által deklarált azonosító pedig **fo**, akkor **fo.resz** a **fo** struktúra **resz**-nek megfelelő tagját jelenti, s ez minden olyan kifejezésben szerepelhet, ahol a **resz**-nek megfelelő típusú értéket. Nézzünk néhány példát a struktúrákra és uniókra.

```
struct racionalis {int O;N;} racionalis;
struct datum {int ev; byte ho; nap;} mainap;
union {char *s; int i;} miez;
```

Az első példa egész számpárokat deklarál. A struktúra neve **racionalis**, s egyben definiálunk egy struktúra változót, aminél a neve ugyancsak **racionalis**. A struktúra két tagjára a **racionalis.O** és a **racionalis.N** jelölésmóddal hivatkozhatunk. Ezek egésze számokkal jelennek. A második példa a **datum** nevű struktúrát definiálja, amelyik egy egész számból és két byte-ból áll, s ezekkel rendre az évet, hónapot és a napot szeretnénk leírni. A deklaráció a **mainap** nevű változót deklarálja. Ha feltételezsen 2001. január 35-eiünk, akkor ezt a

```
mainap.ev = 2001; mainap.honap = 1; mainap.nap = 35;
```

értékadásokkal lejezhetjük ki. Tekintettel arra, hogy a struktúrának megadtuk a nevét is (**datum**), a későbbiekben már használhatjuk a

```
struct datum mainap;
```

megoldást is, melynek hatására egy új **datum** típusú struktúraváltozó jön létre **mainap** néven.

Az utolsó példánk az uniok használatát szemlélteti. A **miez** nevű változónak összesen 2 bytenyi hely foglaldók, mert a mutatónak és az egésznek is ennyi területre van szüksége. Ha a **miez**-t mutatóként akarjuk használni, akkor **miez.s** alakban kell rá hivatkoznunk. Ha viszont ezt ekárjuk, hogy a rendszer egészeként számoljon vele, akkor a **miez.i** formában hivatkozhatunk csak rá.

Mutatók és struktúrák

Előfordulhat, hogy egy mutató egy struktúrát címez meg. Ez az eset annyira gyakori, hogy külön jelölést vezettek be a megcímezett struktúra tagjához való hozzáférésre. Legyen **p** egy struktúrát megcímezhető mutató, **resz** pedig a struktúra egyik tagjának a neve. Ekkor a **p->resz** jelölés ekvivalens a **(*p).resz** használatával. Ugyanez igaz az uniókra is.

A struktúrát megcímezhető mutatók használata azért gyakori, mert segítségével lehet rekurzív adattípusokat definiálni. Általában semmilyen programozási nyelvben sem megengedett, hogy egy struktúra definíciójában maga a struktúra újból szerepeljen, de szerepelhet a struktúrát megcímezhető mutató. Egy háromelemű tömbökből álló listát pl. a következőképpen lehet definiálni:

```
struct peldarek {int x[3]; struct pelda *kovalkezo;} lista;
```

Ez a struktúra definíció egy **peldarek** nevű struktúrát definiál, melynek két tagja van: egy háromelemű tömb, s egy **peldarek** struktúrát megcímezhető mutató. A **lista** nevű változó 8 byte-nyi helyet foglal el, s néhány lehetséges értékadás a **lista** változóra a következő:

```
lista.x[2] = 5;
lista.kovalkezo = NULL;
lista.kovalkezo.x[2] = 7;
```

Megjegyezzük, hogy az utolsó értékadásnak csak akkor van értelme, ha **lista.kovalkezo** a **NULL**-tól különbözik.

A typedef használata

Gyakran van szükség arra, hogy bizonyos adataiszerkezeteket onmeguekban definiáljunk, s azután használjuk ezeket bizonyos adattípusok megnevezésére. A **typedef** maga tehát nem hoz létre semmilyen új edettípust, egyszerűen kényelmesebbé teszi a bonyolult edettípusokra való hivatkozást. Használata egyszerű.

typedef típus deklarátor;

A **typedef** szócska nélkül a lentí utasítás a deklarátorban levő azonosítót deklarálná a deklarátorban megadott módon. A **typedef** használatát azonban ennyi történik, hogy az azonosító ezután a fenti (**typedef** nélküli) deklaráció rövidítésére szolgál. Nézzünk két egyszerű példát.

```
typedef int mutomb[100];
mutomb A,B,C;
```

A **typedef** definiálja a **mutomb** nevű típusnevet, amelyik azután bárhol használható. Hatása ugyanaz, mintha az A, B és C neveket a **mutomb** helyére tettük a volne megfelelő **typedef** után álló deklarációba.

```
int A[100];
int B[100];
int C[100];
```

A típusképző műveletek iterálása

Már a fenti példák is illusztráltak, hogy a felsorolt típusképző utasítások tetszőleges mélységben egymásba ágyazhatóak, a akár rekurzív módon is használhatóak. Nagyon gondoljuk azonban meg, hogy milyen adattípusokat is használunk, hiszen a mutatók szerepe miatt könnyen felülírhatjuk saját programunkat is! Néhány egyszerű példa az összetett típusképzésre.

```
int (*tomb)[20];
int *tomb[20];
char **s;
```

Ezzel magának a C nyelv telepítésének az ismertetését befejeztük. A következőkben ismertetjük a PROF!-C memóriakezelését, a beépített és Commodore-függő függvényeket s természetesen sok-sok példát adunk a C nyelv használatára.

Egy egyszerű példa, amelyik a struktúrák használatára mutat példát. Az előbbiekből megmutattuk, hogy hogyan lehet a tetszőleges és a rajtuk végzett műveletek az egész számok segítségével definiálni. (Figyelem! A vastagított betűvel szedett 3 if-sor egysorba írandó, csak helytakarékosági okokból szedtük két sorban a listát!)

```
#include "h_stdio.h"
typedef struct { int N,O; } rac;
char ch;
rac elso = {21}, masodik = {12};
rac norm(e)
rac *e;
{
    int legoszt;
    rac eredmeny;
    if (e->O == 0) {eredmeny.N = 0;
        eredmeny.O = 0; return(&eredmeny);}
    if (a->N == 0) {eredmeny.N = 0, eredmeny.O = 1;
        return(&eredmeny);}
    legoszt = lko(e->N, a->O);
    eredmeny.N = a->N / legoszt;
    eredmeny.O = a->O / legoszt;
    if (a->O == 0) {eredmeny.O = -eredmeny.O; eredmeny.N
        = -eredmeny.N;}
    return(&eredmeny);
}
int lko(u,v)
int u,v;
{
    int r;
    if (u < 0) u = -u;
    if (v < 0) v = -v;
    if (u < v) {r = v, v = u, u = r;}
    r = u % v;
    while (r != 0)
    {
        u = v;
        v = r;
        r = u % v;
    }
    return(v);
}
```

```
void kir(a)
rac *a;
{
    if (a->O == -1) printf("%d", e->N);
    else
        printf("%d / %d", a->N, a->O);
}
void beolvasas(a)
rac *a;
{
    printf("Niro be a szamot!\n");
    scanf("%d%d", &a->N, &a->O);
}
rac osszeg(b)
rac *e, *b;
{
    rac eredmeny;
    eredmeny.N = a->N + b->N, b->O + b->N, a->O;
    eredmeny.O = a->O + b->O;
    return(norm(&eredmeny));
}
main()
{
    beolvasas(&elso);
    beolvasas(&masodik);
    printf("\n\n");
    kir(osszeg(&elso, &masodik));
    printf("\n\nNyomd meg a <RETURN>-t!");
    scanf("%c", &ch);
}
```

A program elején két egész számból álló párként definiáljuk a tört számokat (amiket hagyományosan racionális számoknak hívnak, innen a nevük **rac**). Az **N** a számláló, az **O** a nevező, azaz a szám maga **N/O**. A legelőkelőbb a **norm** függvény, ez előállítja egy reciproális szám **un** normál alakját. Pl. az $6/12$ számból $1/2$ lesz. A további függvények a számok összeadását és kiírását valósítják meg. A **norm** függvényhez szükséges még egy segédfüggvény is, ez az **lko** függvény, amelyik két, nullától különböző egész szám legnagyobb közös osztóját számítja ki. Figyeljük meg, hogy mindenütt ahol a függvények argumentuma vagy a visszaadott függvényérték **rac** típusú, ott mutatót használunk a struktúrák helyett (mert a nyelv csak erre biztosít lehetőséget.)

Az Olvasó hirdeti

Keresek C-64-re stratégiát, erceda/adventure illetve ügyességi/ekció játékokprogramokat, drive-ra és kezettára le **Karácsóny Sándor**, Budapest, Ordu u 4., 1121

C-64-es programok cseréje kezettan (Hostages, Buffalo Bill stb.) **Grolmuez Örnid**, Budapest, Fured u 52., 1144

A Gunship, King of England és az R-Type programokat keresem C-64-re. Szívesen cserélnék is, kéresem listát küldök **Magyar Zsolt**, Barossyegymat, Hunyadi út 16., 2660

Ha szukséged van olcsón jó programokra vagy digitizált zenére, keresd fel a **Pazo Crew-t**, **Szabó Péter**, **Szabó Zoltán**, **Szanyl Zoltán**, **Rónoki Zoltán**, Pecs Engels u 285

Kezettas programok eladók C-64-re (5 Ft/db) Válaszboríték ellenében listát küldök **Faller Péter**, Pape Fay A ttp 11/b 2/9, 8500

C-64-es programokat cserélek, eladók lemezen (10 Ft) Listát kerek és küldök! Poké-kódokat is edok cserélek Válaszborítékot kerek **Márosvári Zsolt** Budapest, Halárör út 51., 1122

Keresem a Gunship című programot C-64-re, kezettára **Müller Péter**, Budapest Ösz u 131., 1045

C64 programokat cserélek lemezen **Schreier Ákos** Budapest, Beross u 64/b II/5., 1201, Tel: 1-479-859

C-64 játék és felhasználói programok nagy válasszékben, csak lemezen! 30-50 Ft/dbal **Molnár Ádám**, Veszprem, Demjenich u 5/b

Akersz egy szuper felhasználói programot? Lemezzel + ajándékkal együtt csak 400 Ft Ha érdekel ing e címmel! **Horváth István**, Budapest, Ede u 1., 1121

C-64 + 1541 drive + 1 db joystick + 90 db 5 1/4"-os 3M lemez eladó Árjenlistát kerek Ezenkívül eladó 16 db használt Perrot lemez, PLUS4-es és C-84-es szekkonyvak feléron, valamint a Commodore egyesületi lap 89-es száma! (500 Ft) és a Spectrum Világ 1-18 száma! (700 Ft)(amerősen hangzik - **CoVboy**) **Szerletics Arnold**, Bérmonostor, Arpad u 2., 6528

C-64 programkezettan és lemezen eladók és cserélek Keresem a King of England programot Kérésre listát küldök **Vámos Csaba**, Sopron, 9400 Kossuth L út 16 1/9, 9400

Felaves C-64II + 1541II floppy + magno eladó, 100 lemezzel discboxal, kezettakkal, DPD TOOL utility turbó cartridggel, szekródalommal, szuper játékokkal **Bálint Norbert**, Nyíroator, Fáy u 7., 4300, Tel: (43) 11-217

C64-re programokat eladók kezettára 10 Ft/db Sok új játékom és demóm van Le mezes programok is kezettan! Listát küldök! **Gubacsi Zsolt**, Kecskemet, Róvicsky Gy u 4 III/7. 6000

C64-es programokat edok-veszek-cserélek lemezen és kezettan Válasszborítékban listát küldök **Szabó Mihó**, Nagykálló Ámos Imre út 7. 4320, Telefon 258

Keresem C64-re a Dun Derech, Mersport, Heevy on the Megick c programot kezettan Csere érdekel Programokat eladók C64-re kezettan (10 Ft/db) Kérésre listát küldök **Siklósi Richárd**, Budapest, Nyíre u 17/e, 1105

C-64-re Held Driven, Snowstrike, Turbo Outrun, Dizzy II., Falcon, Hostages, Batman - the Movie játékokat megvenném vagy elcserélném **Oravecz Péter**, Rád, Petőh S út 31., 2613

Nem NEC-torésű CURSE OF AZURE BONDS-ot keresek C-64-re! **Rácz István**, Veszprem, Mércius 15 u 1/A, 8200

C-64-re, C+4-re játék és felhasználói programokat edok (10 Ft/db) és cserélek kezettan, Válasszborítékot listát küldök **Szántai László**, Telabánya, Pt 396, 2800

Cserélnék vagy eladnék C64 játékokat, felhasználói programokat lemezen Eszt leg vannak is **Sós Bálint**, Budapest, Lenin krt 19., 1073, Telefon: 1413-214

C-64 programlemezek (90 Ft/db) és programkezetták (300 Ft/db) minden mennyiségben **Mozai László**, Nyírbator, Kolcsay ut 17., 4300

C64-es programcseré lemezen Keresem a VULCAN, ANNALS OF ROME c programokat **Zámbó Péter**, Budapest, Szekessia Á út 30 VIII/71, 1119

C-64 játékprogramokat edok és cserélek, **Papp Lavente**, Mészároska, Zalke Maté u 3., 4700

1989-90-es színvonalas játékok cseréje 64-en Kérésre listát és térképeket is küldök **Pint József**, Budapest, Mederész V u 35 I/9, 1138

C-64 programok eladók lemezen (20-50 Ft/db) és kezettan (8-20 Ft/db) minden mennyiségben Listát küldök, e teljesítés ideje 3 nap, postaköltséget felazárolom **Boczka Károly**, Szeged Szifleri sgt 47/b, IV/10



A hirdetés továbbra is díjtalan! A megjelenés feltétele:
Küldje el ezt a kis szelvényt a hirdetés szövegével együtt



Az Olvasó hirdeti

Eledo Commodore Újság 1989 (500 Ft), Mikrovilág 1989 (500 Ft), Mikromegazir 1987-89 (1000 Ft), Pascal (LSI - 148 Ft), Az IEC-busz (LSI - 300 Ft), Számtechn. feledek 2000-ig I (100 Ft) II, Fekete László, Budapest, Petri u. 43, 1172

Ha akartok jó programokat C-64-es gépekre, akkor írjatok! Több, mint 3 000 játék és felhasználói program közül választhatsz a vásárló kezében és lemezen. Vásárlásakor minden 10 program után jutalomprogramot adok. Vennék olcsón (13-14 ezer Ft) 1541 v. 1541-II floppyt, ugyanígy eladó hibás 1541/C floppy. **Németh András** Győrújbarát, Veres P. u. 23, 9081

Amiga 500-et vennék, esetleg részletessel C-64-re cserélném. Szakkönyveket adok és cserélek. **Jablónkai István**, Miskolc, Szébedságherc u. 4., 3529, Tel. 46/67-231

Amiga! Torjuk la a pénzért másolókat! Legújabb nyugati toresu Amiga programjainkat a postai koltsegek magtiritasa mellett bárkinak szivesen elmasoljuk! Véleszborilek ellenében 4-5 napon belül írtát: kuldunk! Új tegok jelentkezését szivesen fogadjuk! **AMIGA Club** Sopron, Pf. 308, 9401

Amiga játékokat cserélek. Listát kulok és kerak. Keresek magyar vagy angol nyelvű Amiga-szakkönyveket. **Kónai Zoltán**, Gyál, Kórosi út 146, 2360

PLUS4 + megnő + joystick + kb. 750 program realis áron eladó. **Waller Tamás** Szekszárd, Alkotmány u. 6/9, 7100

C-16, +4 gépekre felhasználói, oktató, játékprogramok eladók kezében. 5-10 Ft/darab. 200 db orokalel és indítási cím eladó. **Kozán György** Rozsály, Kossuth út 30, 4971

IBM PC, C = PLUS4 és C-64 programok olcsón eladók. Véleszborilekén írtát: kuldunk. Írjátok: Mercenary, Battle Chess, Test Drive 3, Renegade 3, Superbase, Revs, Tr. Ne Nog s.b. Irj nem bánod meg. **KBH, Ltd** Budapest, Brassó u. 25, 1202

PLUS4 programokat cserélek. Keresek gépi kódú zenekészítésben jártas perner. Csek 88-89-90-es prg-k érdekelnek. **Adorjani Gábor** Budapest, Reli György u. 1/b, 1123

PLUS4-es kezattimat aladom. Kazettenként kb. 50-60 program, 1 kezett kb. 500 Ft. Keresek PLUS4-es lemezes programokat aurgösen. Véleszborilekén tájékoztatót kuldok e kezattimról. **Bárdos Imre**, Borsodnádasd, Rakoczi út 23/e, 3671

PLUS4-esek figyelem! Megrandelhele ez eddigi legjobb PLUS4-es zeneprogram. A több, mint 130 digitizált effekt között telélhele több Bass-guitar és egyéb basszusheng, tovebbe sok-sok dob. Mindezt 1 lemezen 600 Ft-ért (postaköltséggel együtt). **Kovács Péter** Pécs, Bereh u. 17, 7672

PLUS4-es programokat adok, veszek, cserélek. Cserealap 700 db program. **Medveczky György** Budapest, Zrínyi u. 3/e, 11731, 1214

PLUS4-es játékokat veszek, cserélek kezében. Játékleírások is érdekelnek. **Boldizsár Árpád**, Egercseni, Április 4 u. 20, 3341

C-16 és +4 programokat cserélnék! **Palást József**, Tokod U., Kodály Zoltán köz. 7, 2532

PLUS4-es programokat veszek és cserélek. Keresem a MERCENARY II, TOMB OF TARRABASH és STORM programokat. **Simon György**, Békéscsaba, Gyuske János u. 1, 5600

Elaóó, C + 4, 1551 floppy, megnő, joy, lemezek, kazettek, 500 program és ezek lemeleim. **Fekete János**, Kecskeméti-Helánygyárhoz, Aranyhomok u. 34, 6044

PLUS4-esek figyelem! Több mint 500 szuper programom van. Szívesen cserélnék programokat. Keresem e Dirty Den c programot. Esetleg pénztérít. **Zsidókovács Átilla**, Budapest, Pesti út 157, V/29, 1173

Magis-ELITE lokátesis I/O-vel! Jeviltt ELITE-véltzetetmet bármilyen adelhordozóre 50 Ft- edathordozó áre tájében bárlinak felveszem 1551-es leledonosoknek 5 másodperces gyorstollóval. **Csordás Zoltán** (CSORY), Belessegymarai, Bercsényi út 3, 2660

CoVboy: Bár az olvasói hirdetések között nem szívesen közöljük a "Háború és békét", az alábbi írást több helyet kapott, mert tetszik és minden bizonyos érdeklődést keft olvasóinkban a kezdeményezés.

Lépj be az Amethyst
Software-hálózatba!
1990. január 1-től.
Ne feledd: Amethyst

Hallo mindenki, itt Phantom, a leendő Amethyst software-hálózatot! Terveink szerint egy országos szintű software-hálózatot szeretnénk kiépíteni, amely elsősorban e különböző C-64-es játékok és felhasználói programok gyors és hatékony terjesztését tűzné ki céljául, különös tekintettel az újdonságokra. A kezdő software-készlet kb. 1000 program. A hálózat a belépő tagokat tagsági igazolvánnyal látja el és a következő szolgáltatásokat nyújtja: a tag érdeklődési köre (RPG, arcade, adventure, stb.) szerint tájékoztatja e tagot e hálózat készleteibe került új programokról (részletesség szerint e Commodore Világ hasábjain) és cseréletek hordozón Postán elküldeni a tag által kívánt programokat. A hálózat tagjainak kötelezettsége: évi 300 Ft tagdíj. A tagdíjából összegyűjtött pénz egy részét új programok beszerzésére fordítanánk, ez esetlegesen fennmaradó összegből pedig a postaköltséget és egyéb kiadásokat fedeznénk illetve bizonyos időközönként különféle pályázatokat írunk ki (pl. saját készítésű zenék, részletcsikok, stb.) és a legjobbakat jutalmaznánk. Ezek lennének nagy vonalakban az elképzelésünk, a hálózat még e szervezési stádiumában van. Remélem, minél több leendő tagra számíthatunk. Akik esetleg érdekelne a dolog vagy be akar látni e hálózatba, ez íjon a következő címre:

Rajkó Zoltán
(Phantom of A.S.I.)
Szakastahérvér
Benke F. u. 11/b
8000

Hatetmas helló mindenkinek! Itt jön Ismét a CoV (egyik olvasónk találó megjegyzése szerint "Commodore Matyi") hiho-
tetlen levelezése. Itta: Olvasók&CoVboy, rajzolta: Kis Getto; a szinkron sehol sem készült (bár néha szükség lenne rá).
Tendezte: Rákosrendező pu. Már megint nincs Megalevél – de megint csak azért, mert nem tudtam 40-50 reszre meg-
osztott díjet kisorsolni. Majd gondolkodom rajta üres perceimbbe, hogy megjelentetek egy CoVboy Mega-Világ Maga-
zint (könyvet?), amelyben a világ elé tárom a postafiókunkban felgyülemlett reméletes dolgokból a legszebb gyöngyszé-
meket. Lenne vagy 300 oldal... Egyébként mostanában már úgy tünik nekem, hogy abszolút felesleges a CoVboy-Pos-
tában megjelenő levelek után a válaszom – a levelek negy része már önállóan is rettentő nagy okosság, nem kellék
oda még én is... Na mindegy. Aprópó, egy kérdés (persze a szokásos válasszorítékon kívül) a nyári hónapokban ugye
mindenk rá fog énni levelet írogatni, mert rengeteg szabadedje lesz. Ez alól csak egy kivétel van: on így tehát meg-
kérném minden "kuncsaftomat", hogy ha lehetséges, a levelek áradatát június/július/augusztus hónapban szüneteltesse
(mert esetleg csak 2 hónap múlva kap választ). Tehát a levelezés a CoV-val együtt nyáron szünetel.

Miért ilyen a CoVboy-posta?

Hickory*

Maj jó ideje halogatom a levelet megírását, de most végig van időm, hogy széleményemet a CsöVről kifejezzem. A széleményem az újságról több szempontból is pozitív. Nagyon jó, hogy léte van a Csümmüüre-lahornak is egy Világ, amely – értékes tartalom + valasztékos kivátelezés + van hasonlított alapom, ismereti a Mikró Magazin, a Mikróvilág és a Csümmüüre egyesületi lapot is ismertet. Sőt, van egy pár Csümmüüre Újság is a lütkomban, amely a CsöV angol "Eszájának nevezeténék" A le-nyeg a CsöV a lehetőségekhez képest szuper. A tudlak jók, az ismeretek újgazdán és miniat-mai a képek minőség is jó (+5 áram) Víznyel egy nem felvick nekem. Megpedig az, hogy illik egy a "Kis Képfő" típusú levelet (Megjegyzem, az az én bűnöm: én válogatom össze, hogy milyen levelek kerülnek bele az újságba – CsöVből! Ami nekem, és szerintem másnak is jópucán de a jobbj is megdrt a vok. Szerintem a jópucóképes újság és a feltelekz tisztában ve-vakadjon el az újság temattól. Kis KépfőK, csak sejtí magát jartaja le arról, hogy olyan dolo-gokat is a levelebe, amit cenzurálni kell. Ha le-hetne letelekz körül le újgatis nem hiszem, hogy enyagok eggedül akinek a széleménye l dnyellett SZAKACS MIHÁLY, Székelyend-É. – (gy. ha van kedved és szükeged van smre-ítem) ERIK. BI RI E-pókénk keresztel!) Na ha tudok segíteni

ColBoy: Na igen. Erre a kérdésre már fel voltam készítve – bár egy hosszabb választ is lenne szükség. Látokom a leveled, mert lényeg nem vagy egyedül ezzel a kérdéssel – hiszen vagyok. Egy másik valódi kérdés: beágyaztatban foglalkoztok: azt írta, "A la-levelezésnek semmi értelme, pusztán a röho-gyelet vállalkozás felvéleményem szándék, ez u-szagnak a problémákkal kene foglalkoznia (ha egyáltalán vannak)". Persze ezeket a megá-lapításokat úgy írták, hogy nem láthatók a tovarozást és teljesen figyelmen kívül hagyott két dolgot. egyrészt nem nektek, hanem ne-tem hall választolom a levelek, másrészt ez egy újság (pardon egy könyv), nem pedig Commodore Információs Szolgálat (az infor-mációért ugyanis fizetni szokás) Persze ez nem azt jelenti, hogy nem kapja meg min-denki a kérdéseire a választ (ha tudok lelelni a kérdésre), de s mihez tartás végett esedeg nem ártana figyelembe venni. Természetesen mindenkinek vannak problé-mái, nézzunk néhány típust: itt kell csu-nálni ebben-meg-ebben a jétékekban? nem másolnánk-e is ezt-meg-azt a jétéket? miért nincs mind a 32 oldalon játékleírás? miért van annyi 64/Amiga/PLUS4 az újságban és miért nincs inkább helyette több 64/Amiga/PLUS4, mert a 64/Amiga/PLUS4 igazán meg-érdemelné, hogy többet foglalkozzunk vele? miért csak havonta jelenik meg? hogyan le-het 64-es programokat átírni PLUS4-re? és Amiga-játékokat 64-re? – és így tovább, csupe almás kérdés. Végül is válaszolhatnók ezekre az újságban is, de az egyrészt kissé egysíkú lenne, másrészt az olvasók 85%-a lelezalodna főle a lakásának a padlójára – ezért az ilyen problémákkal inkább megén-velben foglalkozom (ha foglalkozom). Az újságban ezt a 2-3 oldalt inkább szórakozta-to jellegűnek akartam ("Commodore Matyi") – he nem letszik naked, akkor azt sajnálom. Ha nem háman lesztek, hanem hároman

akkor be is fejezem itteni működésemet és 1,75 választat az alábbi lehetőségek közül: 1, az említett érdekes kérdéseket fognak választolni (ők legalább lesz, bizonyára mindenképpen szívesen olvassa majd); 2. uras lapoknál "nyomtatnak" ide (mindanki írhat bele levelet és látom meg is válaszolhatja magának úgy, hogy tetázon is neki); 3. átadják azt e helyet reklámnak (oldalaként 20 000-ért), ahol addig e levélzés, a Cnyak, ELITE-sorozat és az egyéb nem tetázt dolgok voltak és készülnek (a tetázt egy szöveget (így legalább bámulhatod, hogy mennyire kerül logikusan) egy új kávézó autómata vagy esetleg megtudod, hogy életed nem lehet teljes, ha nem használja Libresse-betétet). Szóval maradhat ilyen a levélzés vagy választás egyet a felsorolt háromból? Az utóbbi esetben még 2.997 levelet is kérnek szépen...

Feministe mozgalom

Kedves Csilla!

[illegible]

Tippek&Hogy készül a Megalevel?

2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2473 2474 2475 2476 2477 2478 2479 2480 2481 2482 2483 2484 2485 2486 2487 2488 2489 2490 2491 2492 2493 2494 2495 2496 2497 2498 2499 2500 2501 2502 2503 2504 2505 2506 2507 2508 2509 2510 2511 2512 2513 2514 2515 2516 2517 2518 2519 2520 2521 2522 2523 2524 2525 2526 2527 2528 2529 2530 2531 2532 2533 2534 2535 2536 2537 2538 2539 2540 2541 2542 2543 2544 2545 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 2559 2560 2561 2562 2563 2564 2565 2566 2567 2568 2569 2570 2571 2572 2573 2574 2575 2576 2577 2578 2579 2580 2581 2582 2583 2584 2585 2586 2587 2588 2589 2590 2591 2592 2593 2594 2595 2596 2597 2598 2599 2600 2601 2602 2603 2604 2605 2606 2607 2608 2609 2610 2611 2612 2613 2614 2615 2616 2617 2618 2619 2620 2621 2622 2623 2624 2625 2626 2627 2628 2629 2630 2631 2632 2633 2634 2635 2636 2637 2638 2639 2640 2641 2642 2643 2644 2645 2646 2647 2648 2649 2650 2651 2652 2653 2654 2655 2656 2657 2658 2659 2660 2661 2662 2663 2664 2665 2666 2667 2668 2669 2670 2671 2672 2673 2674 2675 2676 2677 2678 2679 2680 2681 2682 2683 2684 2685 2686 2687 2688 2689 2690 2691 2692 2693 2694 2695 2696 2697 2698 2699 2700 2701 2702 2703 2704 2705 2706 2707 2708 2709 2710 2711 2712 2713 2714 2715 2716 2717 2718 2719 2720 2721 2722 2723 2724 2725 2726 2727 2728 2729 2730 2731 2732 2733 2734 2735 2736 2737 2738 2739 2740 2741 2742 2743 2744 2745 2746 2747 2748 2749 2750 2751 2752 2753 2754 2755 2756 2757 2758 2759 2760 2761 2762 2763 2764 2765 2766 2767 2768 2769 2770 2771 2772 2773 2774 2775 2776 2777 2778 2779 2780 2781 2782 2783 2784 2785 2786 2787 2788 2789 2790 2791 2792 2793 2794 2795 2796 2797 2798 2799 2800 2801 2802 2803 2804 2805 2806 2807 2808 2809 2810 2811 2812 2813 2814 2815 2816 2817 2818 2819 2820 2821 2822 2823

A félév első két oldala ELIÉ-csevegy, ami örökzöld, de most nem logotalkozunk vele... CoVboy: A lap kultraine biznysy számításhibái 'mindegy', mert (ha tudni) hogy a 'holindnak mindegy' a CoVt szerintem a helyem má; eladja; jeles főleg ez a ditió! Az 1-25-é a szórakoztat esettel a Postával együtt lehetne szerkesztett, hogy egyezkedni legyen a szerkesztés és a lap kinevezte. (Éz nem jó tipp, mert a Postában általában hullasegek vannak, míg az 1,75-ben ez okosságok). Sajnos alacsony az 1,75-övet olvasottsága... CoVboy: Az általam írt Lukis-Makus Hk. de 1. oldal pont elég buló! (Éz a félév a mi 'Védekező reflexunk' he halad elégedetten azzal, hogy valamelyik géptípussal keveset foglalkozunk, akkor tessék... öde lehet kuldözgetni a stuffokkal. Egyébektől mindig akkora, amekkora hely maradt azon felül, amit feltétlenül bele akartunk tenni az újságba... CoVboy: A t-nely és a Programozástechnika csak két leírás, inkább nem leírja a lap jelenlegi salakanyagát. Ez ugy értelm, hogy valószínűleg azért vannak hogy ne lehessen egyáltalán megoltni a lapot, hogy az csak jellekkel foglalkozzon nem szöveggel. A feltevésem az, hogy magam is programozó vagyok, hogy jobb lenne, ha nem lenne. Az van hogy még a fegyver módosítók nélkül is lehet használni a Váladal programozást, valamint... még alapvetően semmi fegyver nem van. Na jó, ebben igazad van, de ha már elkezdted a C-t, akkor is a lejárduk. Egyébektől abszolút nem érdekel bennünket azoknak a véleménye, akik szerint ez "csak" egy jellek! - a populáns téma ugyanis általában közönsségiakkal jár. Meg egyébként is le vannak... rajzolva Kis Getto által - CoVboy: A +4 a Cuk 6-ban már 4 oldal szettimert ez is teljes 3-4 oldalra lehetne redukálni! (Na igen, logodjunk, hogy nem PLUS4-ed van) - CoVboy: Ez egy talán helytelen a lapot ami nem attól a 1. részletek lettek. Más a megválaszolás elvárása (mármint azután hogy szorítottunk szöveget a 1. oldal alá) arra az álláspontra jutottam, hogy ilyen emberek egyszerűen nincsenek (még ha figyelembe vesszük esettel egy főiskolai továbbképzést, esettel tanfolyamot!!!), ha van is valami alapjárás a megválaszolás, azokat 'Teljes-legyezretekben' csak is egy The Megalevel Construction Kit-el lehet lefelfedezni (feltételezem, hogy csúszalt egy hely esettel megrendeltél a Korrelatalkul Szulakalnak egy lexikon...

Ed-et, és ez lett belőle...). Na de lenne a tréfa-
val, végül is annak örülni lehet, hogy legalább
írti tudnak a Megalevelek íróit (kivéve Kis Ge-
tót, mert ő egy külön kategória). (Ó, igen, ő
igen... - CoVboy) Ezután udvözlöm Kodreán
utat, aki még mindenki '89. hátha karácsonyra
meglep minket egy '90-es felirattal... (Nem ko-
rai az egy kicsit? - CoVboy) A Posta rovat
(fordulj el, mert szambedicserék) a legjobb az
egész CoV-ban (hogy ez most kritika, vagy dí-
cséret ez az 1.75 és a 1e szempontodtól nézve
más...), és tölem akár a 1/2 újságot is elfoglal-
hatná (Nagy ötlet!!! Az alapanyag megvan
hozzál! - CoVboy) pl C és programozás he-
lyett... (már megint ugarsz a lemez!)

BALINT JÓZSEF. Szólok.

CoVboy: Na igen. A Megaleveleket lehet
hogy én írtam a TMCK-vel. Tarts Ed-et is la-
merem - sokáig volt szomszédom... De az
sincs kizárás, hogy azeket a leveleket elő
emberek írták és inkább azóta is. Csak egy ide-
je ritkábban vagdosom be őket a CoV-ba.
Egyébként tegnap jött két levél: az egyikben
azt kérdezték, hogy mi az a carbidga és ha
nekünk van, akkor küldjük el lemezolásra; a
másik levél azt kérdezte, hogy mivel tud be-
tölteni B4-en, mert hallotta, hogy LOAD-dal,
de ilyen gomb nincs a gépen. Feleletként ne
assék - komolyan gondoltál! Mindketten
budapestiek voltak és a borítékban lévő név
megjegyeztette a telefonkönyvben hívóval.

Boks

Udvözlök CoVbait!

Hatalmas kéressel álltok elő. Bútorokban vagyok
egy szuper játéknak, de nem tudok vele mit kez-
deni (Formázd le! - CoVboy) Ehhez kérek
egy kis segítséget. Rendes lütkőnek ismerlek
meg a CoV-ból, így látot remelem segítesz. Vagy
ha nem, váltok pár szót CoVboy-néval az érde-
kedben. (CoVboy-nét tegnap formattáltam,
szóval nem vagyok megjelölve... - CoVboy)
Egy szóval egy leírást szeretnék. A harátam
ugyanis mindig kaján röhegőshez kezdnek,
amint megállják, hogy mit megint ezzel a -
szerintük ököi - játékkal kinlődnék. A játék cí-
me PIKOYAN, de a Luis Tamadas neven is ren-
geteg "gyűjtő" on-line elvetelt meg. Teljesen el-
vagyok keseredve! Már több hete nem hírok el-
aludni, mert mindig az a kérdés bitorozkál a fe-
jemben, hogy a játékban mer' a birka foga a
nyilat? (...) Azzal késztetlek helyes döntésre
hogy ha a CoV nem közli a leírást, raduzsziom
Dévény Tibi a "Harom Kivansághól" azzal a
kéressel, hogy boksolni szeretnék veled a
Sporteszmákban. Előre is mindenért kösz!
SI BOKGÁBOR Jánosné)

CoVboy: Mielőtt meggondolatlan cselekmé-
nyekre ragadtatnál magad, kortóm néhány
paraméteremet: magasságom 274 cm, sú-
lyom 456 kg (de még fejlődésben levő szer-
vezet vagyok). Minden lépésem 4 mérföld,
de a formát minduntalan beverem a villany-
drótokba. A japáni földrengéseket én szok-
tam előidézni, amikor duhosen toppantok. Az
öcsémektől King Kong-nak hívják és évek óta
king-kong-fuzik. A múltkor bemutattam Mike
Tyson-nak egy jobb csapattársat - azóta
visszavonult a boksztól és csak sakkozik (a
jövő héten majd mutatok neki egy kombinált
támadást a vezérszámnyon...). Akkor bokszol-
unk? Egyébként szerintem azért fogja a bir-
ka a nyilat, mert Robin Hood szabadságon
van. Vagy például azért, hogy le ne essen.
Vagy azért, mert valaki azt mondta neki.
Egyébként nem tudja valaki, hogy miért fogja
a birka a nyilat a POOYAN-ban?...

Bugsy a távolból

Írtál Ház!

Örömmel nezem volna a képeket, amik a ping-
ramicráshoz tartoznak, de sajnos nagy sötét
fotókat látam csak. Más. Azt kell tennem,
hogy egy nagy állat vagy, mert a JEAN of ARC
program megvan 64-esre is. Az újságot igazán
megtálmaitatós szabványos méretekben, hogy
kevésbé kelljen füzni. Azért jó a lapotok!
Maradok tiszteltet: FRANKY from Thyór
U.I.: TC means TIRPAK COVBOY.

CoVboy: Jól! A leveled azután jött, hogy a
CoV 4. és 5. már megjelent. Talán azért láttál
benné sötét fotókat, mert egy helyiségben
tartózkodtál magaddal. Vagy csak a saját
aggyadat akartad feltárátközni? Azonkívül
ember szabású vagyok: a "JEAN of ARC" le-
het hogy megvan 64-en - mi azt írtuk, hogy
a JEAN of ARC nincs meg. Az A4-formátum
pedig csak a Postánál nem szabványos mé-
ret, kedves Franky (az a Frankenstein becé-
zett formája?)! Egyébként mit szólna anyu-
d, ha meglátná, hogy miket írkálsz mindenféle
újságoknak (könyveknek), te kis kúla tejtartó
alkalmatosság?

Levelezés V5.0

Írtál Ház!

Csakhogy végre az országban összeállt anny-
manna, hogy megjelenhetett a Commodore
World nevű varázslat. Addig minden példányt
kiválasztam, még a "C" nyelvű szövegezőről
akadályt is (pedig abból nem sokat sikerült be-
fogyniuk kapacitású elmémbe). Kedves olda-
lam az 1.75 verzióé, az ELITE-sorozat, na
meg a nagybécsi CoVboy megapostája. Nagyon
kumáltam a CoV 5-hen az ELITE részt, mert
eddig a célpontosításról nem használtam,
minden arra kolbaszolt hajót letámadtam.
(Oóó... azt hiszem, arról a témáról már volt
az a CoV 7-ban... - CoVboy) Összefoglaltam
Hm... mármint az 1.3.4 melében, vagyis: ez az ú-
jság multimegaszuperhípeigra a tagdíjba (Bo-
csanat, nincs lefotó a cím karakterkészlet!
- CoVboy) és ne változtassanak a tartalom-
Kicsit már unalmasak azok a levelek, amehely-
keztünk más újságokkal példálózni a sűrűn az
újság arányát, külsejét, belsőségét. (Ezt sem én
írtam, de mintha csak a szívemből szólna...
- CoVboy) Kérlek, minden levelek újságya,
postagalambok parancsúfolya, postaládák kirá-
lya, CoVboy, valamilyen információszabítót
csúszk útján pl. levelben, vagy a Wildgöl jelentő
lapokon (csak ne füstjelekkel!) válaszolj kelles
obasod levelekre TAKACS ATTILA. Bocsok
U.I. mellékelek válaszborítékot, válaszbehíget,
válaszlevelet (a nem kívánt rész törölendő) (Volt
bocsi mindegyik - CoVboy)

U.I. utat nem lew a find frutt mewe hysta-
tása? (Nem, mert sokan fel voltak háborodva,
hogy "mé" nézik már jön hűjének az ol wa-
sókatt! - CoVboy)

CoVboy: még nem válaszoltok, mert most jött
Attila mellékelte válaszlevelének a bemutatá-
sa. A levelezésnek az a formája szerintem
csodálatos módszer, ennél már csak az lon-
na fejlettebb, ha valaki megírja a levelet, el-
jönne ide és válaszolna magának, postára
adná, hazamenne és várja a levelet, majd
amikor megkapta a saját válaszát, tokélete-
sen eldögté lenne vele... A válaszlevél:
Kedves/nem kedves levelező!

A levelednek nagyon örülünk/nem örülünk
Nem is tudjuk, hogy bírtuk ki idáig enélkül a
vepég papirkiszároltellek nélkül. Kösznyük a
dícséreteket. Nem volt meg volt már hozzájuk
szerecsénk/nem szeretnénk. A kérdésedre a
válasz rövid és világos: hiszve és csontos. A rati-

ridge poke az egy olyan dolog, mint az uhorka-
konzerv, csak nem visel/visel kalapot... (A
válasz kedves rovatodban, elől - CoVboy)
Szívesen nem szívesen válasszunk, ha valami
kérdés van fordulj/ne fordulj maskin is hű-
zánk. A vizuál/kuha vizuál nem olvassza
Udvözléssel/udvözléssel/CoVboy/1/0.75
Kelt: 1990/1991/2000, év III/IV, hó ...-n
CoVboy: Hát na nem tudok mit válaszolni.
Híztam 15 kilót és sötétként beomlottam a
fotel alá.

Súlyos eset (Kritika #5214.)

Hí CoVboy!

Amikor megvettem a CoV 5-öt (2 napi uszom-
napértemet feloldozva), ingerenciót éreztem,
hogy Parker-t ragadjak (again!). "Örömmel és
némi keserű szájzúli"- (előtte éppen fókha-
más szendvicset ettem) - vettem kézbe a wa-
mot. Azért örömmel, mert a színvonal a 2xse-
re nőtt. Már a címlap is egész mashogy néz ki,
mint pl. a CoV 1. csomagolása. Azt a "gyönyörű"
Mavashi-gertit, amit az a ninja (?) lekanya-
rit, még Bruce Lee is megíngene (érdekesen
vannak a lábai megajrozva). (Aha, az is örök-
zöld téma. Eredetileg Erle Stanley Gardner.
A mozgásszerűt ninja esete c. knyi címképe-
nek készült - CoVboy) Vizum szomrián
látam, hogy Kodreannak mégisincs önkritikája
(89. néha 90). Múltán kinyitottam a könyv(!)-
et, ismét kellemes meglepetésben volt ésszem.
A CoV-tól meg szokott elmosni "tőcsa"-fem-
képekből egészen helyes kis fotók lettek. Úgy
látszik, nyomdánál mégis vannak Commodore-
rajongók is, nemcsak gállo tényezők (talán Feri
kene megkeresni a Szomszédokból). Ciczi
Zoltannak meg üzenem > van IIIFF 2. ríme
SPACE ROGUE. (Az nem ELITE 2, bármenny-
nyire is meg akart győzni róla jónéhány olva-
sónk, ez csak valami jóiat létekből kftolyólag
vált azzá a közudatban. Egyébként a szó-
bám falán van egy plakát a játékról - vélt-
lenül sem ugyanazok a szerzők, gyártók és
terjesztők. Vagy gondolod, hogy egy olyan
sikerprogram, mint az ELITE, folytatásának
reklámkampányából kihagynák azt a tényt,
hogy az a 2. írsza? A SPACE ROGUE csak
egy "kicsit" hasonlít az ELITE-ra na az?
Ez lenne az első eset, hogy valamelyik soft-
ware-cég elfojja egy másikat a már sikeres
ötletét? - CoVboy) Ket lemezidat (húszas-
tós!) A Halogit Zsolt nevű software-kereskedő-
nel 20 Ft-ért leszerkezeti. Címét megnevezheti a
Mikrowilag vagy Mikri Magazin adatk, veszek,
vetelek rovatában (ha ugyan hajlandó hozzáé-
ni ezekhez). Szerintem is a CoV a legjobb hazai
szamitógépes lap. Igar nem nehez voltok közti
futóhajóknak lenni. Az SpV-nel is sokkal jobb
(humorosabb, felszabadultabb, vidámabb). A
SpV olyan méret, mint a 1... ("rossz az, aki a
nyavara gondolt") feudalizmus a XVII. századi
Kelet-Közép-Európában. U.I. jut eszembe a
Heltai-Brothers himnusz taláta, hogy jóval
van és hogy túl hosszú a larkad. Talán a CoV
valamelyik számában megjelent volna valami
aktív? (Természetesen. Minden 2.000.
CoV-ban a 6. oldalon vagyok látható, illetlen



pórbán egy C-64-gyel. Ez speciális vegytintávan nyomva, ami csak hő hatására válik láthatóvá — ők is csak akkor vették észre, midőn a tűző vetetők és előtűntek elképesztő körvonalaik... — CoVboy: Egekben mit szősz bizzsz, hogy kasztrálni akarnak? (Köröremmel fogadom az évi hány ötleteket, úgyis csak a baj volt vele eddig is. Van még valami megabpp, hogy mely alkotórészeket kéne még eltávolítani tőlem? Esetleg hírdések pályázatot, hogy a Megajelek beküldői között erősebb darabjaimat sorsolem ki?) — CoVboy: A Kings Singers-be elmehetnél énekesnek. Vagy meglegegnének csak egy kitalálással? Mindenevett a Helmi Binsz verfordít akart rendezni talán nem teveszik nekik a világod? Ismerőseim közül néhányuk nem teveszik a banki választás a levelekre, tabunak tartanak, de ne aggódj, én csipem a tuskó embereket (Megnyugtattal... — CoVboy) Nem voltatok, jó, hogy 4 oldalra esztek a programozás (legközelebb 1 legyen!) Örülök, ha megszűnne az Elit-korvaz is, kezdtem unni. Találé programjait (es benn is) Sültesz (Wing) levele a CoV 4-ből nagyon tetszett. Eltűnően ábrázolja egy C-64 tulajdonos bizonytalan gondolatvilágát. Jó ott voltál Tial Andrástól a Randi ker Moscow leírása. Bár én inkább azt ajánlom, hogy a Pacman-t kivévelek szimulátorban (I szán) — Sülal Pacman! A 28-ik CoV-ra talán vege lenne. Nem kell Tial Felipe vagy I-14 lómat leírni! Természetesen nagyon illesz! Utasítással elküldöm őket (ISIKI Elit) Trilak a művészről is egy két szavát! Iskolám! L-1. Nem utána lassan egy Harcsa leírás. A CoV 7-ig terelemesen várok, mint egy doglotti bika! Ha addig nem jelenik meg a CoV hasábjait, csak teszek, amilyen utoljára I. Irván telt a tatarjárás idején, azian lesz szűs és protézis csatlakoztatás (Good Luck!) DPH-t az ORCNIK PÉTER: Találva CoVboy. Hát azt a levelet sem én írtam a TMCK-től! Viszont nem nagyon tudok jáni válaszolni... ha esetleg az anatómiam a továbbblikban is ilyen behatóan érdekelne, akkor keresd di, Veress Pált — majd az ő rovatában válaszolok. Egyébként nem volt a CoV 7-ben BARD'S TALE-leírás, azóval azóta megton szívvel gondolunk rád (szegény I. István ugyanis a tatarjárás idején már 203 éve halott volt).

Egy másik súlyos eset

Hello CoVboy!

Vegre legőztem a világ ellenem irányuló gadat ószereksűket, és beszeresitem a CoV eddigi 5 számát. Örömmel madarat lehetett volna velem fogadni, de alapulva a könyvságakat, a madarak elrepültek és nem bántak kórházot, amúgy repeső szivembe. Ugyanis én C-64 tulajdonos vagyok, emellett játékrájongó. Imádom a nehéz játékokat, valamint az annál nehezebbeket. Isten örököl hat majd 34 szintből a CoV-ban megjelenő leírásoknak, tekepeknek, puke-oknak. De mivel en kisgyal végigmentem

a Dark Side-on, a Total Eclipse-en meg a Strider-en is, mindenféle cracker-segítőség nélkül talán joggal elvárhatom, hogy újabb — sőt, nehezebb játékokról írjatok. Ezt a szakállasnak is üzenem!!! Ha nem erítek mire gondolok, írj példákat! Tehát pl. olyan a Space Taxi, a Donkey King és ezer hasonló játék, megemlítem akár a most megjelent Save New York is. Talán az 1.75-nek ez túl nehéz, vagy talán? Ha igen van, akár mikor megkereshetnek a Ingadon-ranin, külön is adhatom akár melyiket. Nekem a SNY-ból egy gáti tiszteletpeldányom van, azo két lete (meg is) hogy a Creative Software elnöke régi jó haverom! Ha esetleg megvannak ezek az új játékok nekik, szívesen küldök leírás. Viszont a lete említi három játék leírása mellett a CoV-ban már csak a postának maradna hely, ahova a következő levelem kívánkozhat majd. Tehát összefoglalva az első részt szívesen segítsek birtokuk, de csak nehéz játékokban! Pl. egy Tr-Na-Niggall senki se mereszhe zavarni szentilem. Ilyen esetekben zaklatás miatt lejelentést fogok tenni. Annyag egy aránylag normális barátsággal csatlakom egy időreges-szerű adventre, csak még nincs címe. Ha lesz, és igényt tartotok rá, esetleg elküldöm nekik, leírassal együtt. Mit szólnátok? (Sejtem, I. Nem egy piszkos játék az szent juki csatlakoztat. Bizton állítom, hogy az 1.75 nem képes a küldetést teljesíteni, tehát "drink"! Amikor a leírásam már 1.25 körül mozog, indíthat az agyamat! Vannak a választ, hekeses eseten küldöm a lemezt (van floppy-m), vagy esetleg a kasztrálást kezeletl verem! Ez utóbbi nem tökéletes — néhány fontos helyzeiben ki-fog — mert attól, hogy a barátsággal "drink". Viszont a CoV-ra sülkintve a levelem első részében említett nehezen megkereshetők hibából, szuper. Megertem, hogy a büntők elkészítése nem Horis Valtor vagy Frank Frazzertől kérétek le. (Hány-szori kell még elmondani, hogy nem mi vagyunk a Fraszethűd Szolgálat?) — CoVboy: Gondolom, Kirdraan Zoltán sikkal, ötösök. Már érdekelt, hogy a közönségazaszi Van kiállítás anyag? Érdeklődik a British Museum? A leírásokról annyit még, hogy nehá pont a megfelelő típus-csúguk. Nem nagy baj. Az Elit-et pedig megtartam kétoldalas részreke isztit képlegnyben kell! Bolinás után néhány szó a jüdjüől. Felajánlom az 1.75-nek "drink"! A programozástermika a programozóknak keves ajatékusoknak sok, nekem elég. Az október jökus-makus kisit edes, kisit sos, de azért ehető. Vegul a CoVboy posta. Hát igen. Jól esik megállapítani, hogy a CoV-posta összegeben megfelel a Commodore-tábor 1990-es elárásának, mind a maghaságukat, mind az ettelmesseget tekintve. Te CoVboy! Mit szólnál ahhoz, ha szerződést bontanál a CoV-val? Homba állást ajánlanék mi lenne ha te vezethetnél az általam szerkesztett Parabóba! Ha megfelel, válaszolj, mert akkor visszaválaszolom a rám váró kór el-niki szeket! Árkost természetesen egy kisit ödebbtenem, és van meg néhány szatirikus

tervem! Persze, a politikai átlakóvól kíván-nak a műsorból, de bőven lepipálhatnánk néhány szatirikus magázni, például a "Szegényes eszűket" vagy a TV-híradót. Ha szetinel zaiójekelt tenni a levelembé és aláírozni is akarsz, a választ először küldd el nekem, én is "megmutatom", ahogy te az olvasói leveleket (MEG MINDIG NINCSEN CENZÚRA! Teljesen antidemokratikus módon, csak én műthetok — de akkor is csak az értelmező szótárban vég. kitétel szetieplő szavakat — CoVboy! Leveg, te, prenik gáncsnelkül!) "lógatja". CoVboy: Ettől a levélből nem a fotel alá eszem be, hanem 6-8 emeletet átszakítva egyenesen a pincébe zuhaniam. A Parabóla-ában azertem nélkülüm is el fogsz boldogulni... Az állásajánlaton persze gondolkodom, de addig is dugdosom a leveleket 1.75 elől, mert esetleg téged ültetnék az én nehezen megszerzett udvari bolondí pozíciómba a CoV-nál. Hát ennyi. Örök! Hukk...

Stewe"-egyveleg két levélből

(Közből)

Az újságról a véleményem szódával majdnem! Elmegy (első bekezdés azért nincs, mert a nyomda is elhagyta a közből postánál!) Az ap-ság borítója egyre dögösel! Már csak Kodre-án enyhén dőlő grafikon kéne elintézni (le-nyvmanit lemosni! le-tadrozni!) megule es ak-ko máty levezetésebb lenne! (Ismeretlen va-daszeg az Alpak lelet!) Nem volt szép dolog tőled, hogy amit Sültesz (Wing) levelele vála-szoltál, nem lede teljesen a válaszod. Az sem szép dolog, hogy a levelezo korlat csaknem a felére fogaszítottad a CoV. Sőtén! Lanyvmanit nem volt meg elhívva. (Jókat gon-solom! Kis Gilla levelem (Nagy a kis! Marmint a beta!) Mennyi a tiszteletidő?) (Nothing, csak a két szép szememért írajzolok — CoVboy!) Azon gondolkodtam, hogy levelem szövegét magnó-kazettára mondok (természetesen rappolva, és kemény kreerel nyomtatok alá), de nem akartam tunk-reteni amúgy vem tal jó! (PS! A lemezajzó-mat (ja hiszen fő sínes benn) es huzis leheer-tettek volna. Triem ez alatt, hogy a DALLAST-111 (jól itam!) radugga a CoV-re es le-t-DAD-jak az RAP szamomai. Ha szípen meg-kernek rá ismet tollat radugok es papírvátem a leírásait leírassal radugom ha nem magá-tuk!) (Enyomatatható a geretadha. Petun meg nem itunk de alitrag tegyzodhetnek. Hát akkor is a közből! L-1. Gondolom rendez-tek néhány CoV-ot, de mikor láttam hogy szü-pia az ára, kivül le találtam mevedim (Mert nem olvasd a módszert, ahol 59-ért lehet rendelni — CoVboy). Nem lehetne, hogy a leírásait eserehe egy extralapon CoV-ot kapok? (Nem mi! Jó van!) Az esetleges sajtóhíltakert elnezt kerek (beleeg vagok, sajtószagban szenvedek). Egy hét múlva jött az újabb levél idő... aztan meg egy: I. Közből! Ezt a levelet azért küldöm (hílték közül), hogy megkeres-zem, ki mit a csoda az a Kirdraan? (Kiválsós lenne Kodreán '89-vel?) (A leírásom avall mind szívesen megmutatnám, de nem küldöm vissza, mert hatha megtartod.) Szerzem tui a lemez-jaccómba (óha!) tehát mit bele is kezdünk az RAP szamankba, melyet yulami olrós kazettán majd elküldünk (Jóhet, úgyis bíltog az asztal lába... — CoVboy) A felteleteket egyébként Williams Ogrelli (amerikai olasz az ípsel hangslódnájában rögzítettük (lehet hogy ő is megörvendezel néhány dőlő pergamennel!) (Avolabbí relpáink közé törtük ki a 3D's (free-scope igaz!) levelet, melyet már dóbogban küld-ünk el. Sőt jósíe (már litynak a kísérletek) hologramot fogunk küldeni! Egy kisit azért ló-dánk nem! A STEWE-ről a "re le ne felejtöd de a Hufnagel azt hagy el, az nem teveszik" (Bocs! a levelemben jászottam egy kla sza-bad képzetlárást — CoVboy) Ja igen... A le-velben előforduló hibákat a szerző... de hat ismeted a rusz! STEWE? (Júlia GRANICZ ISTVÁN), Zalacgermeg. CoVboy: Fogaz imi a jövőben is, ugya? Mert akkor esetleg disszidálók a Tajutrendezorból vagy a keftésnel fogok ácsorogni minden nap es vadul morgok az erre járó postásra (ha jön tőled levél, akkor meg is hávatom).



Minden olvasójának kellemes nyaralást kíván CoVboy & 1.75! Viszlát a nyár végén!



Kószó József

CSERÉPKÁLYHÁK ÉS CSEMPE- KANDALLÓK

A könyv a szerző nagysikerű Kandallók c. könyvének szerves folytatása, amely két kiadásban fogyott el és ma is sokan keresik.

A cserépkályhák építésének divatja egyre terjed, de igen kadveltek a csempekandallók is. Az összes lakás 80 %-át jelantó, magánertőből épülő, főként egyedi tervezésű lakásokban lehetőség nyílik az igényesebb belsőépítészati kialakításra, szép cserépkályha, vagy csempekandalló építésére.

A szerző kb. 150 oldalon, 150 ábrával és 140 fekete-fehér és színes fényképpel illusztrált igényes könyve összekapcsolja az esztétikus, célszerű és használható példák bemutatásával az energiatakarékos korszerű fűtés műszaki technológiai megoldásainak ismertetésével. A többségükben megépült tervek, az alaprajzi és méretázási példák, az anyagkiválasztási és kivitelezési tanácsok, valamint a tartozékok és felszerelési tárgyak nagy érdeklődésre tarthatnak számot a szakemberak és az építők körében.

Tartalom:

Általános ismertetés / Épületfizika / Főbb gyártmányok csoportosítása / Hazai példák / Tartozékok, felszerelési tárgyak

120 oldal

Ára: 280,- Ft

**Mészáros László
NAGY AMIGA-KÖNYV**

A könyv a Commodore cég AMIGA számítógépének tulajdonosaihoz szól, akik szeretnék a gépet hatékonyan használni. A kezdőknek segít az első lépések megtételében, a volt C64-aseknek pedig a C64 és az AMIGA-BASIC közötti különbségek megtanulásában. Aki nem kíván programozni, hanem csak a kész programot szeretné alkalmazni, bőséges szoftverismertetőt és szoftver-összehasonlítást kap. A könyvben szereplő példák az AMIGA 500-ra vonatkoznak, de futathatók az 1000-as és a 2000-es modellen is.

Várható megjelenés: 1990. július

Kb. 170 oldal

Ára: 190,- Ft

Kühne H. MŰSZERKAPCSOLÁSOK AMATŐRÖKNEK

A könyv olyan, az elektronikus áramkörök iránt érdeklődő amatőröknek nyújt segítséget elsősorban, akik mérő- és vizsgálókészülékeiket saját maguk akarják megépíteni. A 30 kipróbált kapcsolási példa viszonylag széles olvasókorhoz hivatott szólni. Ezenkívül egyéni koncepciók kialakítására is ösztönöz, valamint bepillantást enged az elektronikus mérőkészülékek készítésébe.

Világosan tárgyalja a nélkülözhetetlen elméleti hátteret, kiemelve az alkalmazott kápletakat. A szöveg kerüli a ködös megfogalmazásokat, de nem is vész el a részletekben. A könyv a bemérés alősegítésére a 113 ábrán kívül 58 oszcillogrammot is tartalmaz. Ez a látványosságán kívül sok esetben közvetlen információt is jelent.

Tartalom:

Analóg és digitális, egyen- és váltakozófeszültség-mérő készülékek / Analóg és digitális frekvencia- és időtartammérők / Kisfrekvenciás amatőr oszcilloszkópos négycsatornás elektronkapcsoló / Analóg és digitális hőmérők / Hőmérséklet-szabályozó kapcsolások mérési célokra / Laboratóriumi tápegységek / Szinuszos, négyszög- és háromszögjeleket előállító jelgenerátorok

210 oldal

Ára: 195,- Ft



Kiadványaink megvásárolhatók a **Műszaki Könyvkiadó** Kandó Kálmán Könyvesboltjában (Bp. V. Bajcsy-Zsilinszky út 20.), és megrendelhetők az alábbi címen:

KANDÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLT

Bp., 5. Pf.: 581, 1374